
GUÍAS COMPLETAS
Heavenly Sword
Cómo llegar hasta el final de la aventura paso a paso.
Tácticas para acabar con todos los jefes finales del juego.
Aprende a controlar y proteger la Espada Celestial de Nariko.
PlayStation®
Revista Oficial - España
32 PÁGINAS
PS3
PS2
+ ROGUE GALAXY
Cómo completar los 13 capítulos y descubrir todos sus secretos.
Estrategias y consejos para derrotar a los enemigos más poderosos.
Suplemento gratuito de PLAYSTATION REVISTA OFICIAL #81

PlayStation®

Revista Oficial - España

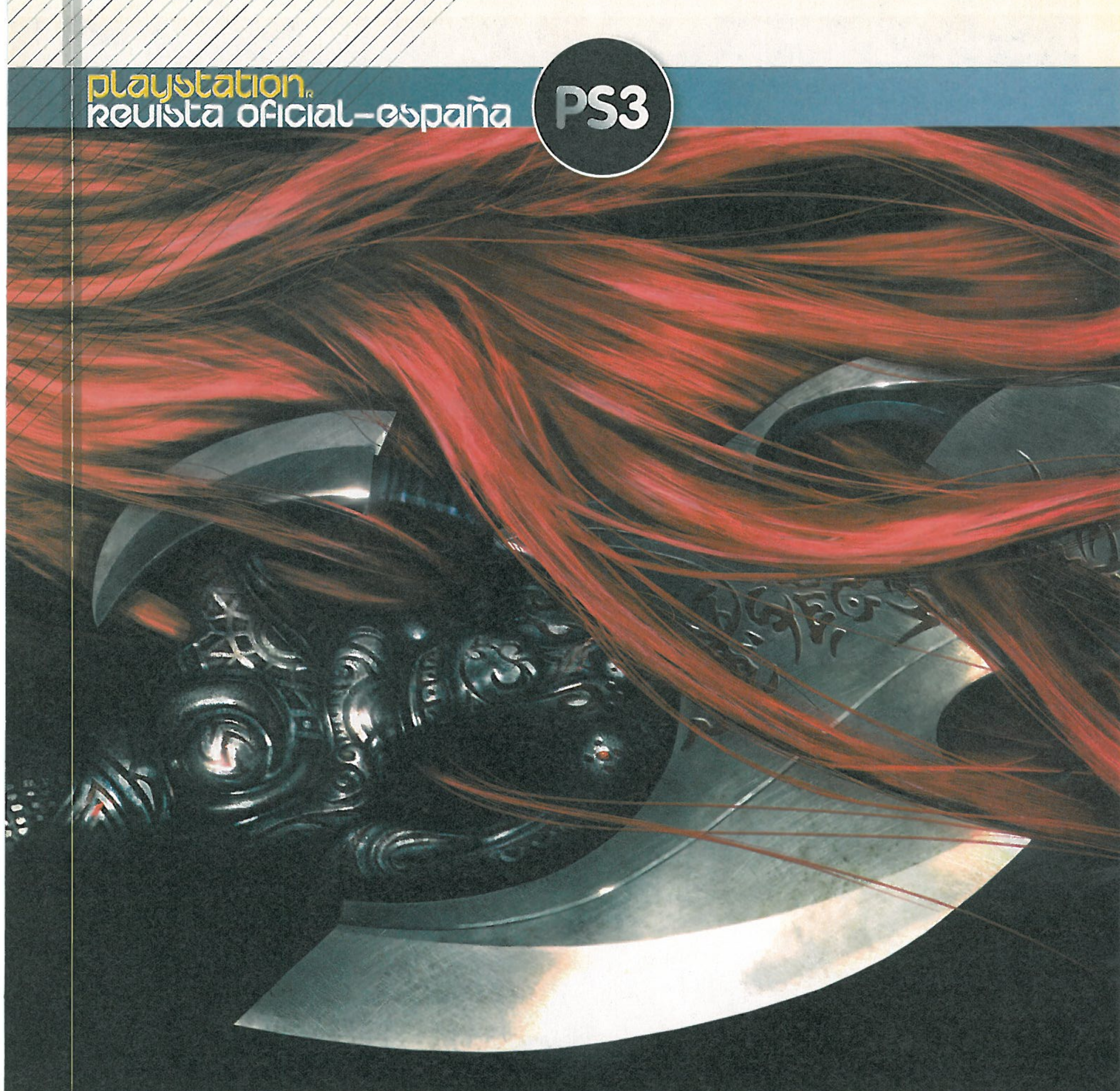


PlayStation® Revista Oficial - España

Director MARCOS GARCÍA | Director de Arte DIEGO ARESO | Redactor Jefe BRUNO SOL
Redacción ROBERTO SERRANO, ANA MÁRQUEZ (Playstyle), DANIEL RODRÍGUEZ, PEDRO BERRUEZO
Maquetación KOLDO GUINEA, JOSÉ LUIS LÓPEZ, FRANCISCO CABALLERO
Han colaborado DAVID CASTAÑO, EDUARDO GARCÍA

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel: 91 586 33 00. ps@grupozeta.es
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 104 694, de 9 a14 H.

GRUPO ZETA



heavenly sword

El rey Bohan busca la Espada Celestial para demostrar y afianzar su poder. Solo Nariko se atreverá a empuñar el arma de los dioses para encontrarse a sí misma y para luchar junto a aquellos que la rechazan. Nosotros te ayudamos para que Bohan no consiga lo que tanto anhela.

LO BASICO

Heavenly Sword tiene más secretos y trucos de los que aparenta. Debes tener muchos factores en cuenta para poder cumplir la misión de Nariko.

PS3

SUPERATAQUES Dependiendo del nivel que tengas (que viene marcado dentro del indicador de salud) serán más o menos poderosos. Se realizan pulsando simplemente ◎ o combinándolo con L1 y R1 según prefieras. Son muy poderosos y pueden acabar con varios enemigos a la vez.





DIRIGE TUS PROYECTILES Una de las mayores novedades que incluye Heavenly Sword es la posibilidad de controlar flechas o balas de cañón una vez lanzadas mediante el movimiento del sixaxis. Tenerlo totalmente plano a la hora de lanzar evitará que se te desvíe al principio.



LOS PERSONAJES

Heavenly Sword es una historia de valor, codicia y amistad con personajes muy bien diferenciados y con una fuerte personalidad. Éstos son los principales.



NARIKO
Repudiada por su clan y su padre, que quiso matarla cuando era pequeña, se verá obligada a empuñar la Espada Celestial sin saber siquiera por qué está luchando.

CONSEJO: No te dediques a aporrear botones. Apréndete todos los movimientos que puedas de la lista y diferencia bien entre los tipos de enemigos para saber cuál es el ataque que mejor funciona contra cada uno de ellos.

Nariko, la protagonista del juego. Con ella deberás avanzar durante la aventura.

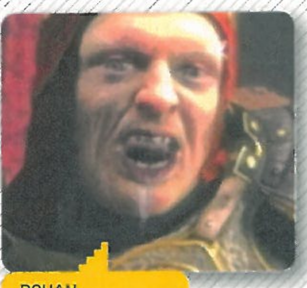
SOLDADOS DE BOHAN
Se encargarán de dificultarte el camino durante todo el juego. Su principal misión es llevarle la Espada Celestial a su rey.



KAI
La inocente y desenfadada hermana de Nariko. Va equipada con una ballesta para ayudar en lo que pueda. Además puede saltar obstáculos con gran facilidad.



SHEN
Nariko dice de él que siempre ha sido maestro primero y padre después. Es muy sabio, aunque a veces no consigue que nuestras protagonistas le hagan caso.



BOHAN
Este codicioso rey es el enemigo principal del juego. Ansía la Espada Celestial por encima de todo. Es extremadamente cruel y no le importa la vida de sus hombres.

TIPOS DE POSICIONES



POSICIÓN DE VELOCIDAD
La posición normal. Con ella ejecutas ataques rápidos de fuerza moderada. Además te permite bloquear los golpes que te aseste un enemigo con el aura azul si no te mueves ni haces nada.



POSICIÓN DE FUERZA
Se activa con R1. En este modo los golpes son mucho más potentes aunque también más lentos. Te permite bloquear ataques de un enemigo que ejecute con el aura naranja.



POSICIÓN A DISTANCIA
Se activa con L1. Es útil cuando Nariko está rodeada. Estos golpes son débiles, pero tienen un gran alcance y pueden impactar a muchos enemigos.


Ante semejante avalancha de enemigos Nariko y Kai deberán mostrar su valor y, por supuesto, su puntería.



Mata a todos los soldados que se aproximen a la fortaleza. Los que no consigas abatir tendrás que combatirlos después.

Heavenly Sword es una aventura completamente lineal. No hay objetos que buscar, ni misiones secundarias, ni nada que se le parezca. Sin embargo, sí habrá momentos en los que no sepas cómo seguir avanzando o la manera de plantar cara a un enemigo final (o no final). Por lo tanto nuestra ayuda te puede ser muy útil en varias ocasiones. Así que coge tu espada y esta guía para ayudar a **Nariko** en su odisea.

CAPÍTULO 1

El arte de la guerra

» Tras observar el vídeo que da inicio a la historia tomarás el control de Nariko. El ejército del rey **Bohan** ha iniciado un asedio contra las murallas que sirven como refugio a tu clan, de modo que deberás repeler el ataque. Nada más comenzar ve hacia la derecha y sube por la escalerilla de madera hasta lo alto de la plataforma. Seguidamente baja por el otro lado para ver a tus primeros enemigos, que están escalando la muralla. Aquí comienza tu primer **combate**.

» Por el momento solo cuentas con una pequeña espada. No te preocupes porque te será más que suficiente. Al principio la dificultad es muy baja y esto te servirá como toma de contacto para el resto del juego. Un pequeño **truco** para no tener que tumbar a los enemigos varias veces es luchar lo más **cerca** posible de la muralla. De esta manera, al golpearles con fuerza conseguirás tirar a alguno de ellos al vacío para que no vuelvan.

» Tras esto baja por la escalerilla. Verás que **Shen**, el padre de Nariko, está combatiendo a los hombres de **Bohan** junto a sus subordinados. Tendrás que ayudarles a reducir las fuerzas enemigas. Por si lo necesitas hay dos vasijas en la parte derecha que te permitirán restablecer tu salud. **Mata** a todos los soldados para poner fin a este episodio.

Ataque nocturno

» Ahora manejas a Kai, que con su ballesta deberá matar a los guerreros que se acerquen a la fortificación. Esta es la primera de las muchas fases en las que tendrás que hacer uso del **Sixaxis** para **dirigir** tus disparos. Puedes acercar el punto de vista empujando el joystick derecho hacia arriba para facilitarte el trabajo. Mata a los enemigos que vengan, teniendo especial **cuidado** por los que se cubren tras las rocas. De todos modos no es necesario que derribes a todos, pero los que lleguen hasta la puerta deberás combatirlos con Nariko cuando termines.

» Algunos de ellos van equipados con arcos. En el caso de que te hieran puedes recuperarte rompiendo la **vasija** que hay debajo de una lona muy cerca de tu posición. A la hora de disparar procura tener el Sixaxis **recto**, es decir, con la parte en la que está el conector mini USB mirando hacia la pantalla. De este modo no se te desviarán los lanzamientos de forma acusada.

Asedio al amanecer

» Sube por la escalera de la izquierda, ve a la derecha y haz lo mismo con la siguiente escalera. Verás una secuencia de vídeo en la que Shen opta por retirarse con Kai y sus hombres. Para **cubrirlos** pondrán a tu disposición un cañón con el que deberás debilitar al

!

Consejo: En "Ataque Nocturno" dirige tus flechas con el sixaxis sólo cuando los enemigos estén lejos. Si se acercan mucho es mejor que utilices el disparo normal.

HEAVENLY SWORD: CÓMO LUCHAR

Pulsar botones como un poseso es para principiantes que quieren morir. Si no lo eres, mejor sigue nuestros consejos.

» **Las posiciones de velocidad y de fuerza sirven para bloquear ataques del mismo tipo. Fíjate en el color azul o naranja que rodea a tus enemigos.**

» **Cuando un enemigo ataca envuelto en un aura roja es imbloqueable. Aléjate de él.**

» **Si pulsas △ cuando te estén atacando, Nariko realizará un contrataque rápido.**

» **Agita el mando sixaxis cuando Nariko sea lanzada por los aires. De este modo se recuperará inmediatamente.**

» **Esquivar las embestidas de tus rivales con el joystick derecho te librará de heridas innecesarias.**



¿Ves esos círculos naranjas en la parte frontal de la catapulta? En ellos debes impactar para hacer que besen el suelo.



Nariko tendrá que tomar medidas desesperadas para salir ilesa de la emboscada que Bohan y sus secuaces le han preparado.



Tras la batalla, Nariko felicita a Kai por los soldados derribados.



Este infeliz cree que puede huir de su destino. ¡No sabe lo que le espera!

ejército de Bohan. El peligro esta vez es que traen catapultas. Para **destruirlas** debes impactar en cada uno de los tres círculos de color naranja que tienen en su parte frontal. Así se descompondrán y te permitirán ver otro círculo que ocultan en su interior, que es el último que debes golpear para deshacerlas en pedazos.

» No obstante ahí no acaba la cosa. Ahora tienes que impedir que las huestes del rey capturen a los miembros de tu clan. Para ello se te **exige** que causes 700 bajas en un tiempo límite. No te preocupes mucho ahora por dirigir las balas de tu cañón, ya que hay tantos soldados que, dispares donde dispares, matarás a unos cuantos. Si quieres hacerlo más espectacular hay varios **barriles** explosivos por el campo de batalla que generarán una gran destrucción cuando les aciertes. Un buen consejo es apuntar a la parte inferior izquierda, donde está el río, ya que las tropas de Bohan tienen que pasar por ahí. Según lo vayan haciendo **dispara** sin cesar para cumplir tu objetivo.

La huida

» En esta parte tienes que ayudar a Nariko a **escapar** con la espada celestial. Para ello simplemente tienes que avanzar por el camino nevado eliminando a los enemigos que encuentres. Algunos de ellos están equipados con escudos, por lo tanto deberás emplear un ataque que rompa su guardia como la "patada de diez pies" (▣ ◬). Si la situación lo requiere puedes utilizar la vasija para recuperar vida que hay a la derecha, donde te aparecen los primeros soldados.

Emboscada

» Ve todo recto. Te **asaltará** una pequeña oleada de enemigos. Mátalos y abre la puerta que tienes delante utilizando la rueda de la derecha y que acciona el mecanismo. Recupérate con la **vasija** que hay a tu izquierda y avanza. Te aparecerán más hombres de Bohan. Una vez liquidados llegarás a una zona en la que un soldado sufre un ataque de pánico al verte, con lo que saldrá corriendo y cerrará la puerta tras de sí. Lo que debes hacer es coger un cuchillo del contenedor que hay a tu izquierda y lanzárselo, primero al pobre infeliz que pensaba que iba a librar y después al **gong** que está detrás de él para que se abra la puerta. Pasa por ella para seguir avanzando.

La Espada Celestial

» Avanza hasta que llegues al puente. Al intentar cruzarlo se **romperá** y serás víctima de una gran emboscada. Tras una secuencia de vídeo en la que descubres que tu padre ha sido secuestrado por Bohan, Nariko desenvainará por fin la Espada Celestial. Ahora tienes que empezar a matar soldados uno tras otro hasta que cesen de venir. Te atacarán grupos de hasta seis luchadores a la vez, pero ahora tienes nuevos **poderes**.

» Sin lugar a dudas lo más efectivo aquí son los golpes en posición a distancia, es decir; con L1 + un botón de ataque. Con esto podrás **derribar** a varios enemigos a la vez, aunque en principio se volverán a levantar. Esto lo puedes solucionar **rematando** a los que están en el suelo con ▣. Cuando vengan los que llevan escudos, son fácilmente abatibles con los golpes en posición de fuerza o con aquellos que rompan guardia, que ahora, gracias al poder de la Espada Celestial son muchos más. Si aún con estos consejos te cuesta vencer, todavía puedes hacer uso de la vasija restablecedora de salud que hay en la derecha de la zona de combate.



CAPÍTULO 2

Sin miedo

» Tras hablar con **Kai** y ver cómo "degusta" su manjar, dirígete a la esfera brillante de la izquierda para iniciar el QTE (secuencia en la que debes pulsar los botones que aparecen en pantalla). Nariko correrá sobre las **cuerdas** mientras que tus enemigos las cortarán para que te caigas. Pulsa los botones adecuados para llegar a la plataforma central. Si pulsaste bien el último aterrizarás al asestarle una buena patada a uno de los soldados. Mata a los demás y ya tendrás este episodio **terminado**.


Los QTE (quick time events) son parte importante del juego. Pulsa rápidamente los botones que salen en pantalla para completarlos.


Para abrir la puerta tendrás que lanzar un escudo hacia la estatua y hacerlo rebotar para que golpee el gong de la derecha.

PS3

No hay vuelta atrás

» Dirígete a la nueva **esfera** que aparecerá para que Nariko haga caer la plataforma. Aparecerá un nuevo QTE. Si pulsas los botones bien Nariko caerá al suelo con estilo y, si no, se dará un buen golpe. En cualquier caso **aterrizarás** en una zona llena de enemigos de los que tendrás que encargarte. Vendrán en dos oleadas. La primera no tiene una gran complicación, pero cuando llegue la segunda te enfrentarás a tres tipos de enemigos a la vez: los que llevan espada, los que llevan espada y escudo y, los más peligrosos; los equipados con grandes **hachas**.

» El problema de estos últimos es que sus enormes armas les sirven tanto de ataque como de defensa. Además realizan ataques muy potentes que se caracterizan por cubrir al luchador con un aura **roja**. Por lo tanto, cuando vayan a asestar estos golpes esquívalos tan rápido como puedas. Para acabar con ellos debes emplear ataque **fuertes** con △ o golpes que rompan la guardia. A veces deberás insistir bastante hasta conseguirlo, ya que son extremadamente resistentes. Tras esto recupérate con cualquiera de las vasijas que hay en la sala, sal por la izquierda y golpea el **gong** para abrir la puerta.

Lluvia de flechas

» Llegarás a un camino con muchos ballesteros esperándote al fondo. Ten cuidado porque cuando se iluminen con un haz **amarillo** significa que te van a "obsequiar" con una ración de flechas. No hay problema; utilizando el ataque a distancia (L1 + ◯) podrás desviar todas las que te lancen hasta que estés a la distancia adecuada para derrotarlos. Como **premio** para ti, además, tienen una vasija oculta justo detrás.

» Continúa tu camino hasta que veas una estatua junto a una puerta cerrada. Lo que debes hacer es subir por la escalera que hay a tu derecha para coger uno de los escudos del contenedor que encontrarás. **Lánzalo** desde ahí y dirígelo para que rebote en la estatua, se desvíe a la derecha y golpee en un gong inaccesible que hay medio escondido. De este modo **abrirás** la puerta que te llevará ante el Flying Fox.

Consejo: Puedes aprovechar los cuerpos de los soldados y sus armas para arrojarlos contra los enemigos. Si impactas bien puedes tumbar a varios a la vez.

Cuidado con el Zorro

» Al entrar por la puerta estarás en un salón comedor. El Zorro se presentará junto a un montón de soldados. Tras su teatrillo comenzará a lanzar sus hombres contra ti para que vayas dando cuenta de ellos. En primer lugar ten claro que en esta sala hay dos vasijas para recargar **vida**, pero debes utilizarlas muy bien. Procura no romperlas hasta que estés en muy mal estado.

» Una vez que los hayas matado a todos, Flying Fox bajará para **luchar** mano a mano contigo. Para acabar con él debes **esquivar** sus ataques o bloquearlos según se traten de golpes fuertes o normales. Ya sabes, con la posición de fuerza puedes detener los primeros y manteniendo a Nariko simplemente quieta **bloquearás** los segundos. Cuando cese de atacar debes golpearle tú todo lo que puedas. Cuando se proteja de tus ataques propínale varios golpes en posición de fuerza para **romper** su guardia. Finalmente habrá un QTE muy rápido que deberás completar para poner fin al combate. Si aún conservas alguna de las dos vasijas que había por el suelo te será más fácil derrotar a Flying Fox.

Camino de la prisión

» Al salir llegarás a un camino ascendente, en cuyo final hay un puñado de soldados que te están tirando objetos contundentes. Tienes que subir esquivándolos todos y **matar** a tus enemi-



CUIDADO CON EL ZORRO

» Flying Fox es un adversario muy rápido. Sus golpes se suceden a mucha velocidad, aunque su guardia es más débil que la de otros jefes con los que lucharás después. Esquiva sus ataques lanzándote al suelo con el joystick derecho y contrataca rápido combinando ataques normales con ataques fuertes.



SÉ ÁGIL CON LOS DEDOS

» Para acabar con tu oponente tendrás que realizar un QTE a mucha velocidad. Si no lo consigues, Flying Fox volverá a recuperar algo de vida.


Flying Fox lanzará a toda su guardia contra ti. Aquí podrás poner en práctica las técnicas adecuadas para cada tipo de soldado.


Nariko se adentrará en la cárcel para rescatar a los compañeros de su clan. Estos, sin embargo, no parecen mostrarse agradecidos.


Los combates terminan con secuencias espectaculares.


Mueve las enormes palancas para acceder al templo.

gos una vez que llegues arriba. Ve a la izquierda para girar la **rueda** y abrir la puerta. Pasa y haz lo mismo con la siguiente puerta que encontrarás.

La prisión

» Los miembros de tu clan están encerrados en varias celdas, por lo que no es raro que la prisión esté custodiada por montones de soldados. Mátalos a todos utilizando los ataques adecuados según el enemigo tal como has hecho hasta ahora y utiliza la **vasija** que está en la parte superior derecha de la pantalla.

» Ahora tienes que **liberar** a tus compañeros. Para ello dirígete hacia la esfera de luz y baja la escalera de madera con tu arma utilizando el botón ⊗. Asciende por ella y activa la palanca que hay arriba para abrir las celdas de la parte superior. Tras esto golpea el **gong** que hay a tu derecha y ve a la primera de las celdas para coger un escudo. Vuelve con él donde estaba la palanca que acaba de mover y lánzalo contra otro gong que hay en el balcón de enfrente para abrir la siguiente puerta. Ve allí y verás otro contenedor con más **escudos**. Ya solo te falta golpear el gong que queda para abrir la última puerta y activar la palanca que encontrarás. Así abrirás las celdas que retienen a tus compañeros.

La puerta principal

» Tras salir de la prisión llegarás a un camino sobre un puente que va en línea recta y en el cual se ven venir muchos enemigos desde el fondo. Avanza un poco y coge el **lanzagranadas** que verás en el suelo. ¡Comienza la fiesta! Diviértete disparando al mogollón de soldados que corren hacia ti y provoca todas las explosiones que puedas. Recuerda que si mantienes presionado el botón de disparo tendrás la opción de controlar el proyectil con el Sixaxis. Como no te va a dar tiempo de matarlos a todos antes de que lleguen acaba cuerpo a cuerpo con el resto. Puedes reponerte con la **vasija** que hay al principio del puente.

» Siguiendo recto llegarás a la entrada del templo, pero verás que la puerta se te cierra en las narices. También notarás que aparecen dos **esferas** lumínicas. Ve hacia la que está a tu derecha y pulsa el botón para iniciar la secuencia que te permitirá subir. Una vez arriba tendrás que liquidar a unos cuantos enemigos más. Cuando lo hayas hecho se abrirá una **reja**. Atraviésala y activa la palanca que hay dentro. Como puedes ver, también hay una caja llena de escudos. Coge uno y lánzalo por la ventana para que impacte en el gong que hay enfrente. De ese modo **abrirás** la puerta que hay en la torre del otro lado. Ahora ya puedes volver a bajar para escalar de nuevo mediante la esfera que había a la izquierda de la puerta principal. Como es obvio, al subir tendrás un montón de gente esperando para darte la "bienvenida". Mátalos a todos y pasa por la reja que abriste antes con el escudo. Por fin puedes **accionar** la palanca que te permitirá acceder al templo. Baja, entra y acércate a la siguiente puerta que verás para que se abra automáticamente.

El cebo y la trampa

» Aquí se produce tu primer encuentro con Whiptail, la cual lanzará a toda su guardia personal contra ti. Ésta está compuesta por espadachines y por guerreros con escudos algo más **resistentes** de lo normal. Para eliminar a los primeros puedes utilizar el ataque a distancia, y para los otros cualquier golpe en posición de **fuerza** será suficiente. Además, cuentas con la ayuda de nada menos que tres vasijas, por lo que no tendrás grandes problemas.

Whiptail

» Whiptail siempre sigue la misma rutina de ataque, por lo que si te la aprendes no te resultará difícil acabar con ella. Lo que hace es alejarse de ti lo más posible y crear olas enormes con el agua que tiene para lanzarte. Las olas las puedes romper con la posición a distancia + ◎. Acércate mientras las vas disipando y cuando llegues hasta ella aprovecha que está cansada para golpearle lo máximo que puedas. Cuando se recupere comenzará a atacar, mezclando ataque normales con fuertes. Esquívalos con el joystick derecho y utiliza los momentos en que ella no pegue para hacerlo tú. Intenta terminar tus series de espadazos con un **golpe** en posición de fuerza para quitarle más vida. Tras esto volverá a alejarse de ti para repetir su rutina habitual. Al cabo de un rato cambiará un poco y te lanzará olas más finas pero también más veloces. Éstas las puedes esquivar con el joystick derecho o bien romperlas con la posición a distancia + Ⓐ. Si tienes baja la vida puedes aprovechar las dos **vasijas** que hay


Kai solo posee una ballesta para combatir. Debes cambiar tu estilo. El cuerpo a cuerpo ya no sirve.


Puedes aprovechar las antorchas para prender las flechas que lances y provocar explosiones.

en ambos fondos del escenario junto a la pared. Cuando hayas atizado lo suficiente a Whiptail pulsa ◎ para iniciar el QTE que pondrá **fin** al enfrentamiento.

La huida de Shen

» Esta es una de las escenas más apasionantes de Heavenly Sword. Tomas nuevamente el control de **Kai**, la cual debe proteger a Shen durante su huida por el puente. Para ello cuentas con tu ballesta y tu ya conocida capacidad para dirigir las flechas. Primeramente debes acabar con los tres soldados que hay sobre un puesto de vigilancia de madera. Una vez que los hayas tumbado comenzarán a **aparecer** más enemigos por ambos lados del puente. Primero solamente aparecerán por la parte superior y después vendrán también por la inferior. El mejor consejo es que tengas **calma**, ya que cuando estás disparando el tiempo se ralentiza y los enemigos no avanzarán gran cosa. Puedes fallar bastantes disparos sin agobiarte, puesto que tienes tiempo de sobra.

EL OJO DEL HURACÁN

» Lo más importante en los enfrentamientos contra Whiptail es que recuerdes que puedes disipar las olas grandes con L1 + ▢ y las pequeñas con L1 + ◎. No obstante, en el segundo enfrentamiento es mejor que esquives las segundas porque te las lanza de forma intercalada y no tendrás tiempo suficiente para romperlas.

El ojo del huracán

» Nuevamente tienes que enfrentarte a **Whiptail** en el mismo lugar lleno de agua. El combate es muy similar al anterior, salvo que ahora tu enemigo lanza muchas más **olas** sobre ti cuando se aleja. Lo mejor es que deshagas las anchas y esquives las estrechas, porque no te va a dar tiempo a terminar un ataque a distancia cuando ya tengas la otra encima. Ten cuidado porque te atacará con muchas seguidas; puede ser que realice series de hasta siete olas.

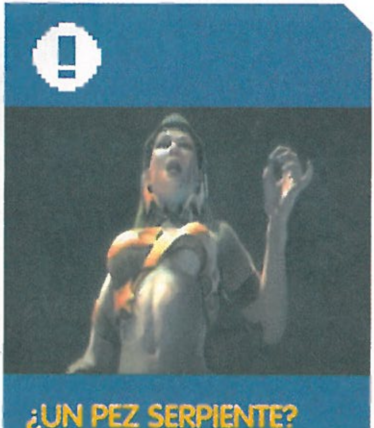
» La táctica es la misma; acércate a ella y esquiva sus ataques para contraatacar lo más **ferozmente** que puedas. Cuando está agotada tras atacarte con sus olas tienes también una buena oportunidad de practicar con ella tus ataques aéreos. Tras muchos golpes, otro QTE pondrá **fin** al capítulo.

CAPÍTULO 3

La misión de Kai

» **Nariko** ha sido capturada, de modo que su hermanita va a tener que rescatarla. El control de **Kai** no tiene nada que ver con el de Nariko, ya que no posee armas de cuerpo a cuerpo. Lo único que tiene es su ballesta, por lo tanto no puedes lanzarte hacia el enemigo, sino que debes mantener la distancia suficiente para poder disparar. Una ventaja que tienes ahora es que Kai puede **saltar** obstáculos si te acercas y pulsas ⊗.

» Ve todo recto hasta que empiecen a aparecer enemigos por la puerta del final. **Mátalos** a todos y vuelve al principio para lanzar una flecha que atraviese las antorchas. De este modo se **incendiará** y podrás hacer explotar la dinamita que hay al fondo para abrir la puerta; siempre y cuando, claro, le des también a la dinamita. En esta parte hay además dos vasijas por si te hacen falta. Ambas están en los **balcones** de la derecha y solo podrás alcanzarlas con una flecha.



¿UN PEZ SERPIENTE?

» No hay duda de que en Heavenly Sword abundan los seres extraños. Whiptail gracias a sus escamas tiene ventaja al luchar en el agua. Además puede controlarla con sus poderes.

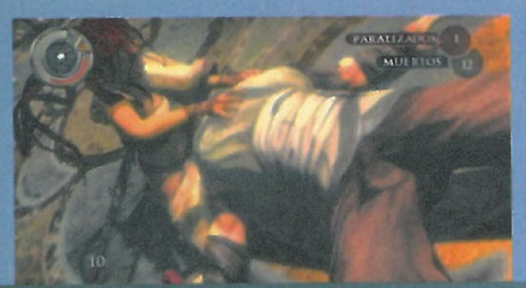
El recreo

» Llegas a una gran **despensa** circular llena de cajas apiladas y con muchas estanterías. Tienes que salir por la última puerta de la izquierda. El problema es que según te acerques se **abrirán** las otras para dar paso a montones de soldados que vendrán por ti.

» Lo que debes hacer es **alejarte** de ellos lo más rápidamente posible saltando por encima de las cajas para sacar ventaja a tus enemigos. Cuando consigas estar a una cierta distancia **dispárales** todo lo que puedas, pero ¡ojo! No utilices el modo de dirigir los proyectiles porque no vas a tener espacio suficiente para hacerlo. Dispárales simplemente apuntando. Si pierdes vida puedes recuperarla con las vasijas que hay en las estanterías.

Como patos de feria

» **Gira** la rueda para abrir la puerta.



Bohan obliga a pueblos hermanos a luchar entre sí. Intenta paralizarlos para que no mueran.


Kai sabe utilizar técnicas persuasivas para obtener lo que quiere, en este caso, una contraseña.

Una vez que entres verás que desde el fondo empiezan a venir **montones** de soldados que tendrán que abrir las rejas una a una hasta llegar a ti.

» No te preocupes mucho por los barrotes cuando dispares, ya que la mayoría pueden ser atravesadas por tus **flechas**. No obstante, si consiguen llegar hasta ti puedes recuperar tu salud con la vasija que había junto a la puerta que abriste y que esperamos que no hayas roto. Una vez que mates a todos sigue hacia delante.

Escondite

» Sube por la escalerilla que encontrarás a tu derecha. Una vez arriba los hombres de Bohan comenzarán a dispararte desde una **terraza**. Ya sabes lo que hay que hacer, pero lo quizá no sepas es que las **antorchas** que hay encendidas son un gran aliado. Si disparas a través de ellas tus proyectiles arderán. Así, si das a los barriles rojos que hay junto a los enemigos provocarás **explosiones** que acabarán con varios soldados a la vez. Como siempre, cuando se iluminen en **amarillo** significa que te van a disparar, así que procura cubrírtelo antes posible. Si te dan hay varias vasijas por las terrazas para que las rompas.

Fiuuu Fiuuu

» Tras hablar con **Nariko**, que está encerrada, ésta te encomienda la misión de recuperar la Espada Celestial. Sube por el **elevador** pulsando ⊗ repetidamente. Una vez arriba llegarás a la entrada del **coliseo**, donde habrá montones de soldados esperando para dejarte como un colador. Ellos están situados enfrente de ti, en las terrazas de la parte superior y en las ventanas de una torre situada a tu izquierda.

» Utiliza de nuevo el **fuego** para hacer explotar los barriles rojos y causar más daños. En el **interior** de la torre hay dos vasijas que puedes usar si tienes la suficiente puntería como para acertarles. También tienes otra junto a los ballesteros que disparan desde arriba. Cuando los mates a todos abre la puerta y entra en el **coliseo**.

Lucha fraticida

» El rey **Bohan** ha preparado un espectáculo que consiste en hacer luchar a los miembros de los clanes entre sí ante la alborotada muchedumbre. Sin embargo, Nariko no quiere matar a sus compañeros, por lo tanto deberás utilizar la técnica de **paralización** que una vez le enseñó su padre. Para llevarla a cabo debes esperar a que el enemigo te de un golpe normal, es decir; a que te ataque con un aura de color **azul** rodeándole. Ese es el momento para pulsar ◬. De este modo se iniciará un QTE en el que debes tener cuidado porque si **fallas** matarás a tu compañero en vez de paralizarlo. De todos modos tampoco es importante. Puedes matarlos a todos, pero es más lento y menos elegante.

Fuegos artificiales

» Nuevamente controlas a **Kai**, que está en lo alto del coliseo. Nada más comenzar verás una esfera luminosa. Ésta sirve para poder pasar al otro lado de la arena de un **salto**. De momento no la utilices, ya que entonces tendrías que volver. Lo que debes hacer es ir a la izquierda hasta que encuentres una puerta junto a otra esfera y una vasija. Al activarla, un soldado que está al otro lado te preguntará la **contraseña** para poder pasar, pero como no la conoces tendrás que preguntársela al **comandante** de la torre oeste, que está justamente en el otro lado.

» Pero llegar allí no va a ser tarea fácil porque en ese momento comenzarán a atacarte soldados con armadura y enormes **martillos** desde ambos lados. Su único punto débil es la cabeza, no obstante puedes utilizar los barriles explosivos que hay por todo el piso para matar a varios a la vez. Ahora sí entran en juego las esferas que te permitían atravesar el coliseo de lado a lado, ya que te servirán para alejarte rápidamente de tus enemigos y poder apuntarles. Puedes hacer uso de las **antorchas** que hay encendidas para prender los barriles.

» Una vez que hayas acabado con todos dirígete hacia la puerta que da a la torre **oeste**. Allí verás al comandante, que está tratando de esconderse de ti. Sin embargo, él no se ha dado cuenta de que está **encerrado** en una sala llena de fuegos artificiales. Aléjate y coge el mejor ángulo de tiro para dirigir una flecha que atraviese una antorcha y penetre por la puerta para poner en marcha el espectáculo **pirotécnico**. Vuelve a la torre para que el comandante te dé la **contraseña** y regresa a la puerta del principio para poder pasar por fin. Si miras dentro de la torre oeste encontrarás otra vasija con vida que debes aprovechar.

Una nueva amenaza

» Volvemos a la arena del coliseo, donde **Nariko** deberá ahora derrotar a una de las mascotas de **Roach**. No es un combate difícil. Simplemente concéntrate en esquivar sus golpes, teniendo en cuenta, como siempre, que los ataques azules los puedes bloquear automáticamente. Utiliza la patada de

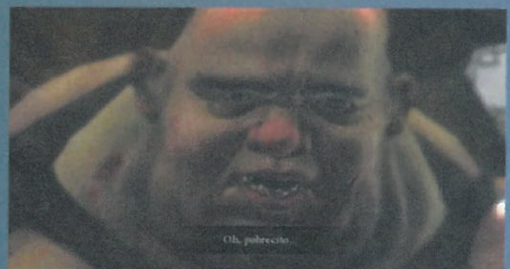

Este comandante miedoso se esconde para que Kai no le vea.


Puedes atravesar el coliseo de lado a lado saltando por las tablas.



Consejo: Aléjate de los enemigos cuando controles a Kai y dispara muchas flechas rápidas. Es más efectivo que dirigirlas.


El viaje en teleférico no va a ser muy apacible. Cuando se rompa quedarás colgado por los pies.



Gohan no es muy amable con su hijo. No se puede decir que sea el niño bonito de la familia.

diez pies cuando deje de golpear para romperle la **guardia** y atízale todo lo que puedas. Sigue con este proceso hasta que caiga.

Subiendo a lo más alto

» Súbete al **teleférico** para llegar a la armería. Una vez en él date la vuelta porque desde la puerta por la que has entrado comenzarán a dispararte varios soldados. Mátalos sin utilizar el modo de dirigir proyectiles, ya que te resultará más fácil. Tras esto aparecerán más **ballesteros** en el puente que tienes a tu derecha. Por suerte para ti, dicho puente está lleno de barriles de **dinamita** que puedes hacer explosionar gracias a las antorchas encendidas que hay durante todo el recorrido. Ten mucho cuidado y suelta el botón de disparo cuando ellos estén apuntando para que **Kai** se agache y no le puedan dar. Si aún así sufres daños hay una vasija en medio del puente.

» Tras esto te dispararán más soldados desde los balcones que hay a la derecha e izquierda del arco que se ve al final del recorrido. En el de la izquierda hay también dinamita que puedes utilizar. Cuando hayas avanzado un poco más, el teleférico se **romperá** y Kai se quedará colgando boca abajo. No te preocupes, ya que no notarás diferencia alguna a la hora de disparar. Acaba con los cinco soldados que hay al final del trayecto y **recárgate** en la vasija que hay junto a ellos.

» Cuando llegues a la **armería** ve al fondo para coger la Espada Celestial que está expuesta en la pared. Cuando la tengas en tu poder aparecerá Flying Fox y tendrás que pulsar los botones que aparezcan en pantalla para escapar de él.

Las mascotas de Roach

» Ahora te atacarán varias mascotas a la vez. Lo primero que tendrás que hacer es aguantar sus ataques y golpearlas cuando te sea posible. En un momento dado **Kai** hará su aparición y te devolverá la Espada Celestial. Ahora puedes dar cuenta de todas ellas utilizando el poder de tu arma. Al igual que antes utiliza movimientos que rompan su defensa y pega lo más **fuerte** que puedas. Es muy recomendable que remates a las que están en el suelo para facilitarte el trabajo. Además, un amable espectador se encarga al principio de tirarte una **vasija** por si te ves en apuros.

Trueno

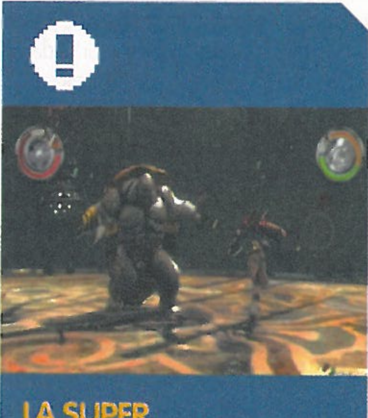
» Para poner fin al espectáculo del rey **Bohan** tendrás que acabar con **Croach**, que se lanzará sobre ti al grito de "matar, matar, matar". Su ataque principal consiste en formar una bola gigantesca con su cuerpo y rodar a toda velocidad hacia tu posición para arrollarte. En realidad no tenemos nuy claro si esto es un **arma** o una práctica masoquista, porque precisamente eso es lo que te permitirá acabar con él. Como puedes ver hay varias lámparas de fuego alrededor de toda la zona de combate. Si **Croach** se estrella contra alguna de ellas al final de su recorrido ésta se le caerá encima y le restará una buena cantidad de vida. Debes mantener la concentración para que no te golpee y mover el joystick derecho justo

Consejo: Cuando luches encima de un puente arrímate lo más posible al borde para que los enemigos se caigan al salir despedidos por los golpes de Nariko.



TRUENO

» Para vencer a Croach lo mejor es esperar a que termine su ataque rodante para agredirle o hacerlo cuando salte y clave las cuchillas en el suelo. El resto del tiempo procura estar lejos de él, porque cada uno de sus golpes quita muchísima vida. Además, su defensa es bastante dura, así que es difícil darle si no está desprevenido.



LA SUPER CUCARACHA

» El mantecoso hijo del rey es una criatura fortísima pero muy lenta. Procura alejarte cuando ataque.


Un ruinoso puente es bueno para luchar contra la guardia de Flying Fox. Así caen más fácilmente.


Deberás matar definitivamente a Flying Fox para rescatar a Kai de sus garras.

cuando se embale hacia ti.

» Tras este ataque puedes golpearle, como siempre intercalando golpes normales con los fuertes. Su **guardia** es difícil de romper, así que lo mejor es que esquives todas sus arremetidas y le pegues cuando termine de atacar. Tienes la ventaja de que es lento, así que es fácil evitar que te dé. Durante el combate te encontrarás con tres QTE, que se iniciarán cuando clave ambas cuchillas en el suelo y vayas hacia su espalda. En ellos **Nariko** le irá rompiendo poco a poco la coraza a **Croach** mientras podrás ver cómo su padre le reprende.

» Para iniciar cada una de las secuencias debes activar la **luz** luminosa que aparecerá en su espalda cuando le hayas dañado lo suficiente. Finalmente, otro QTE un poco más largo pondrá fin al combate. Procura no fallar demasiados botones porque, si no, tendrás que repetir desde el inicio.

CAPÍTULO 4

El gato y el ratón

» **Nariko** y **Kai** tratan de huir por un puente perseguidas por Flying Fox. Durante el camino te atacarán soldados con martillos. Ahora, con la "Espada Celestial" en tus manos es más fácil encargarse de ellos. Simplemente golpéales de forma continuada con △ y **remátalos** sin piedad cuando caigan. Si te acercas al borde del puente es bastante sencillo arrojarlos al vacío gracias a los golpes.

» También te atacarán aquí grupos de ninjas armados con dos espadas. Lo más **efectivo** contra ellos son los ataques a distancia con ◯, sobre todo si te enfrentas a varios a la vez. Cuando ya te queden pocos es mejor acorralarlos y atacarlos normalmente. Sé insistente porque a veces es complicado acertarles debido a su rapidez y agilidad. Si necesitas ayuda, en el segundo tramo del puente, al fondo a la derecha, hay una **vasija** que te está esperando.

Vuelo silencioso

» Lo primero que deberás hacer es acabar con más ninjas y soldados con **martillo** aplicando los mismos consejos del episodio anterior. Una vez hecho esto llegarás a una sala con una rueda y una caja llena de escudos. **Gira** la rueda para hacer subir una estatua de grandes dimensiones con una enorme circunferencia. Coge un escudo lo más rápidamente que puedas y lánzalo contra el **monolito** que acabas de levantar para que rebote y golpee un **gong** que hay oculto enfrente de éste. Así abrirás la puerta que permitirá salir y pasar al siguiente episodio. Ten paciencia porque quizá tengas que intentarlo más de una vez.

Batida de caza

» En esta parte serás víctima del ataque de numerosos enemigos. La ventaja para ti es que todos son fácilmente destructibles con △. Acaba con todos haciendo uso de las **vasijas** que hay por el suelo cuando sea necesario y asciende por la montaña utilizando las **escalerillas** de madera que hay al fondo. Durante el recorrido encontrarás más soldados que querrán ponértelo difícil, con lo que tendrás que utilizar la misma táctica.

Criaturas de la tierra

» Llegas a una especie de **monumento** antiguo del que salen multitud de monstruos. Según llegues puedes coger el lanzagranadas que hay en el suelo. Lo malo es que tiene poca munición, por lo que tras unos disparos no te quedará más remedio que combatir cuerpo a cuerpo. Nuevamente el truco está en esquivar sus golpes y contraatacar cuando estén desprevenidos, utilizando ataques lo más fuertes posibles. Por si las moscas tienes un par de **vasijas** por el suelo. Cuando los mates a todos se abrirá una puerta al fondo.

El lugar equivocado

» Estás llegando al templo donde **Flying Fox** retiene a **Kai**. Primero llegarás a un puente plagado de enemigos. El ataque en posición a distancia con ◯ te ayudará a limpiar la zona. Al estar luchando sobre un puente tienes también la ventaja de poder tirar a tus enemigos al vacío. Tras esto llegarás a la sala de entrada al **templo**, en la que te están esperando unos cuantos ballesteros. Repele sus flechas con el ataque a distancia nuevamente y acaba con todos.

» Ahora tienes que abrir la puerta del templo, lo que es un poco complicado. En el centro hay una rueda que al girarla muestra un **gong** que hay oculto en la roca. Efectivamente, tienes que golpearlo con uno de los escudos del contenedor de la derecha, pero el problema es que el tiempo para lograrlo es muy escaso. Por lo tanto, lo mejor que puedes hacer es coger primero el escudo y dejarlo junto a la rueda (puedes soltarlo en el punto que quieras con ◎). De este modo, tras **girar** la rueda te ahorrarás el viaje hasta la caja y tendrás más tiempo. Una vez que consigas dar gong sal por la puerta que se abrirá.

El bosque del templo

» Ve todo recto hasta que llegues a un puente en el que se pondrá en marcha un QTE. Pulsa los botones que aparecen en pantalla para que **Nariko** salga ilesa de la trampa tendida por los hombres de **Bohan**. Cuando lo hayas conseguido te las tendrás que ver con varios nin-


Aprvecha bien el lanzacohetes para no combatir cuerpo a cuerpo.


Deberás moverte con rapidez para abrir la puerta coger el escudo y lanzarlo.


El final de Flying Fox está cercano. ¡Tendrás que luchar con estilo!


Antes de la gran batalla final, el general Shen arenga a sus hombres para vencer a Bohan


Nariko debe defender su fortaleza de los enemigos. Aprovecha los barriles explosivos.

PS3

jas. Mátalos, como siempre ayudándote del ataque en posición a distancia, coge la vasija del fondo y prepárate para enfrentarte a **Flying Fox**.

Matar un Zorro

» El segundo combate contra **Flying Fox** es, claramente, más complicado que el primero. La pelea se divide en tres partes. En la primera combinará sus ataque a distancia con el cuerpo a cuerpo. Para evitar los primeros tienes dos opciones: esquivarlos o bloquearlos. Para ello debes fijarte bien en el **color** de la estela que acompaña a las cuchillas. Si es azul puedes bloquearlo con la posición de velocidad, y si es naranja puedes hacerlo con la posición de fuerza. Por lo tanto, deja a **Nariko** quieta para bloquear los primeros y mantén pulsado R1 para hacer lo propio con los segundos.

» En cuanto al combate cuerpo a cuerpo, la mecánica es muy **similar** a la de la vez anterior. Combinará ataques de distinta fuerza que, como siempre, podrás detener con la posición adecuada (de velocidad o de fuerza). De todos modos, lo más recomendable, al igual que en el capítulo dos, es que le esquives todo lo que te sea posible para buscar su **espalda** y coger su defensa desprevenida.

» Cuando consigas vaciar su primera barra de vida comenzará a **dividir** su cuerpo en varios alter ego. Tienes que dar cuenta de ellos del mismo modo, aunque ten en cuenta que cuando **Nariko** esté rodeada, los ataques en posición a distancia te serán de gran ayuda. Una vez agotes toda su salud la cámara pasará a **Kai**, y con ella tendrás que disparar a **Flying Fox** para acabar con él de una vez y para siempre.

CAPÍTULO 5

El ejército de Bohan

» Tu misión es defender las murallas de tu clan de los ataques del ejército enemigo. Como puedes ver se acercan varias **catapultas**, acompañadas por soldados que portan barriles explosivos. Pues bien, de momento concéntrate en tu prioridad, que son los barriles. Las catapultas tardan bastante más en llegar, mientras que éstos, por su velocidad y cuantía pueden provocar grandes **daños** muy rápidamente. Una bala de cañón bien dirigida es suficiente.

» Para destruir las catapultas debes hacer exactamente lo mismo que en el capítulo 1, es decir, dar en las circunferencias naranjas. Sin embargo, una vez que hayas acertado a las tres que se ven, la cuarta permanecerá oculta hasta que destruyas la **carcasa** que la cubre, a base, por supuesto, de balazos.

Muerte desde el cielo

» Ahora te toca ayudar a **Shen** a combatir los ninjas que vienen por el aire. La técnica es la de siempre: utilizar el ataque en posición a distancia cuando **Nariko** esté rodeada y golpear rápido cuando queden pocos hasta que logres darles. Ten en cuenta que es muy difícil rematarlos cuando están en el suelo porque se levantan muy rápidamente.

» En la parte izquierda, donde luchas contra la segunda oleada de **ninjas**, hay una vasija para recuperar vida. ¿Qué haríamos sin ellas?

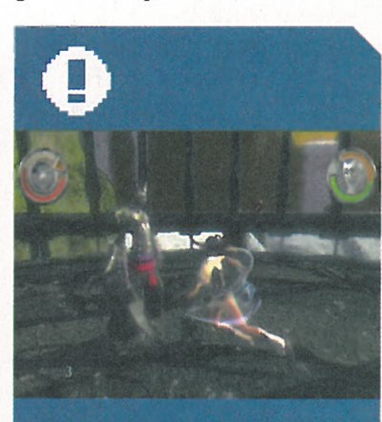
Máquinas de guerra

» Ésta es la que podríamos denominar como una "fase para aliviar tensiones". Tu **objetivo** es provocar 500 muertes. No te agobies porque es bastante sencillo. Tienes vida suficiente para encargarte de ellos y, además, al inicio de la



MATAR UN ZORRO

» Bloquea las cuchillas de Flying Fox y esquiva sus ataques para golpearle por la espalda. Si acabas tu serie de embates utilizando un golpe fuerte con R1 conseguirás tirarlo al suelo y hacerle aún más daño. Cuando se divida procura utilizar ataques a distancia para herir a varios clones a la vez. Y esquiva, que son muchos.



ESTO SÍ ES ESTILO

» El personaje sin duda más peculiar del ejército de Bohan combatirá contra ti por última vez. Dale su merecido para que Kai le remate a gusto.


Nada mejor que un buen lanzacohetes para tomar ventaja en una guerra. Nariko lo sabe.


Cuando Bohan llegue con todo su ejército tendrás que huir rápido para llegar al la fortaleza.

misión cuentas con un lanzacohetes que hará estragos entre las filas rivales. Aprovéchalo tanto como puedas porque los soldados de **Bohan** llegarán rápido a tu posición y, una vez te golpeen, **Nariko** soltará su potente arma y tendrá que combatir cuerpo a cuerpo con todos ellos. Los ataques a distancia te resultarán muy útiles con los soldados armados con **cimitarra**.

» Según vayan viniendo soldados mejor equipados tendrás que usar ataques más fuertes para poder tumbarlos. No **gastes** los supergolpes demasiado rápido. Espera a tener los tres niveles activados para realizar un superataque que mate a varios enemigos a la vez.

» Una vez que hayas conseguido tu objetivo tendrás que acabar con las **catapultas**. Ve hacia ellas y presiona ⊗ en la esfera luminosa para iniciar el QTE que te permitirá destruirlas.

Se completa el círculo

» ¡Toca retirada! **Bohan** se acerca y le acompaña una cantidad ingente de soldados. Tienes que guiar a **Nariko** de vuelta al fuerte en el tiempo marcado. No te preocupes porque da tiempo de sobra. Simplemente corre en línea recta ignorando las masas de combatientes.

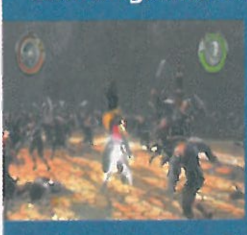
CAPÍTULO 6

La diosa

» Y aquí tenemos la segunda de las fases para aliviar tensiones que nos preparará para lo que nos espera. Ahora **Nariko** se ha convertido en un poderoso ser divino, con lo que incrementa sus poderes de forma notable. En esta ocasión no hay misión alguna. Vuestro único deber es contemplar las nuevas habilidades de **Nariko** y disfrutar matando soldados... Después, por fin, llegará el ansiado combate contra **Bohan** para terminar el juego.

Los combates contra Bohan

El enemigo más duro del juego con diferencia. Ten paciencia.







El Rey Cuervo

El primero de los combates transcurre en medio del campo de batalla. Bohan combina ataques cuerpo a cuerpo con bolas de energía que te lanzará cada cierto tiempo. No se pueden bloquear, así que calcula bien el momento exacto para esquivarlas. Cuando se acerque a ti puedes bloquear sus golpes como siempre, aunque lo más recomendable es que ruedes mucho por el suelo y aproveches tus ocasiones para realizar ataques en posición de velocidad y rematarle con un golpe en posición de fuerza para intentar tirarle al suelo.

Cielo e infierno

Ahora Bohan te llevará consigo al infierno. Como juega en casa sus poderes aumentan, sobre todo por las dos grandes alas negras que le permiten flotar en el aire. Lo mejor en esta ocasión es atacarle mucho con R1 + ◎ tras esquivar sus golpes. Si le lanzas una serie de tres de este modo, normalmente el tercero suele impactarle y hacerle daño. El resto del tiempo tendrás que esquivar sus bolas de energía, que serán muy cuantiosas y veloces. Ten cuidado con su embestida aerea, la cual podrás anticipar gracias a sus carcajadas.

Redención

Este combate es similar al primero, pero ahora tu rival vuela y a sus ataques ha incorporado la bandada de cuervos, que no te debe preocupar porque es muy sencilla de esquivar. El problema son las bolas de energía, ya que te lanzará muchas y muy rápidas. En el cuerpo a cuerpo la estrategia es la misma: esquívale mucho. Haz que se mueva y, cuando puedas, atízale golpes rápidos para culminar la serie con uno fuerte. No te olvides de pulsar ◎ cuando te agarra para soltarte y darle una patada. Así, después de tres QTE, Bohan será ya historia.


Los ataques a distancia te facilitarán la misión de matar a 500 soldados.


Nariko acabará con las catapultas al más puro estilo de Legolas.


Bohan tendrá que absorver el poder del cuervo para luchar contra Nariko.


PS2

Rogue Galaxy

Jaster Rogue, un joven con alma de aventurero, ve cómo su vida se le escapa confinado en un planeta esclavizado por un imperio. Pero pronto será el protagonista de un extraordinario viaje a lo largo de todo el universo. ¿Quieres descubrir todos los secretos que oculta la Galaxia? Pasa la página y prepárate para afrontar una aventura de dimensiones siderales.

LO BÁSICO

Conoce a fondo todos los detalles de las pantallas de exploración y batalla. Serán todo lo que veas durante el juego y conviene dominarlas y comprenderlas a la perfección.



FLUJO DE REVELACIÓN No solo consistirá en aumentar el nivel de los personajes. Deberás también desarrollar el flujo de revelación de cada personaje. Para ello, cada uno tendrá que conseguir una serie de ítems para desbloquear las habilidades. Por supuesto, el juego te indicará cada ítem y dónde has de colocarlo.

LOS PERSONAJES

A lo largo de la aventura conocerás a los más variopintos personajes. Algunos pasarán de largo, otros te ayudarán brevemente y solo unos pocos pasarán a formar parte de tus filas.

JUPIS Científico de la fábrica de Daytron, fue despedido tras provocar un incidente y destruir un ordenador con datos de los últimos diez años de investigaciones.

LILIKA Habitante del planeta Juraika. Guerrera de armas tomar, se une al grupo como agradecimiento por haber salvado a su propia hermana de una muerte segura.

ZEGRAM El clásico pirata que se hace el duro para ocultar sus verdaderos sentimientos. No desconfíes de su extraño comportamiento. Todo, claro, tiene su porqué.

CONSEJO: El más básico de cualquier RPG. Entrenar a tus personajes no es una pérdida de tiempo. Llevar a tu grupo bien balanceado puede darte muchísima ventaja contra los enemigos más avanzados del juego.

Indicador de salud del enemigo. Sólo aparecerá durante los combates contra los jefes.

TUS ENEMIGOS se presentarán ante ti en forma de jefe o de batalla aleatoria, pero en cualquier caso, nunca será con buenas intenciones.

icador de energía arma secundaria. irá agotando con la disparo y deás esperar a que e completamente gada antes de ver a atacar.

Indicadores de estado. No los pierdas de vista, ya que te informarán sobre el estado de tus personajes.

El radar en las batallas te dará la posición de tus enemigos relativa a tu personaje. Es decir, el centro eres tú.

JASTER
Protagonista principal de la aventura. Un joven deseoso de abandonar un planeta esclavizado por el imperio para recorrer la galaxia en busca de aventuras.

KISALA
Hija de Dorgengoa el más temido pirata y capitán del Dorgenarca. Casi la responsable directa de que Jaster acabe enrolado a bordo del galeón pirata.

SIMÓN
Contarte la historia de este personaje supondría desvelar parte del final, así que solo te contaremos que formará parte de la aventura desde el principio.

STEVE
Robot multi-propósito. O, al menos, así se define él. Compañero de Simón en su búsqueda del legendario "Garra del Desierto", se llevarán a Jaster por error.

DEEGO
Antiguo soldado, fue víctima de una trampa llevando a la peores de las muertes a casi todo su equipo. A consecuencia de esto fue expulsado del Ejército.

EXTRAS



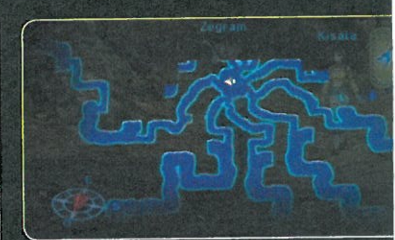
¿Y ESOS MODELITOS?

No podrás encontrarlos todos durante la primera partida. Cuando acabes el juego, salva en un archivo diferente y podrás empezar una partida nueva conservando los trajes que hayas encontrado además de algunos de los ítems.



RECORRE LA GALAXIA

A medida que vayas avanzando en la aventura, se abrirán nuevas rutas hacia planetas inexplorados. Presta atención sobre todo durante el capítulo 8. Está repleto de pistas sobre una de estas nuevas localizaciones.



COMPLETA EL MAPA

Si activas todos los Transportadores de un planeta, desbloquearás el mapa completo y la ubicación de todos los cofres sin abrir...


Así empieza Jaster su aventura... haciendo recados para la escoria imperial que tiene esclavizado su planeta.


Este misterioso hombre encapuchado será tu primer compañero de batalla. Te durará poco, pero te dejará "algo" de recuerdo.

PS2

Rogue Galaxy es uno de los RPGs más largos del momento. La cantidad y la **extensión** de las localizaciones puede abrumar al más pintado. Por eso, para guiarte a lo largo de esta guía, vamos a hablar de los puntos **cardinales** (norte, sur, este y oeste) orientándote tal cual ves el mapa en tu pantalla. Ignora la brújula del juego, ya que va girando a la vez que te mueves y puede llevar a confusión.

CAPÍTULO 1

Salida

» Tras una breve introducción comenzará tu primer combate. Nada de lo que debas preocuparte. Sólo limítate a familiarizarte con los controles. Cuando te hayas librado de los enemigos, echa un vistazo en el lado derecho de la iglesia y en su interior. Hallarás un par de cofres.

» Avanza hacia el este cruzando el pequeño **puente**. Verás un Transportador que podrás usar para salvar la partida. En la intersección, continúa hacia el norte para encontrar dos **cofres**. Necesitarás la Llave Estrella para abrir uno de ellos.

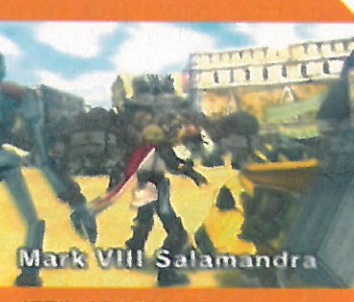
» Pon rumbo hacia el **sur** desde la anterior intersección. Darás de frente con un cofre. Entra en la casa cercana. Dentro, necesitarás la Llave Tierra para otro cofre. En el piso **superior**, una escalerilla te llevará a otro cofre.

» Sal de la casa y ve hacia el puente derrumbado. Podrás **cruzarlo** saltando y nadando. Al otro lado verás un par de cofres. Sigue hacia el sur para entrar en otra casa con la misma distribución que la anterior. Esta vez necesitarás la **Llave Solar** para abrir uno de los cofres. Sal de la casa y continúa tu camino. Tu compañero se separará del grupo, no sin antes entregarte la espada Buscador del Desierto y el Diario de información. Se iniciará un **combate** contra dos Gigantes. Para vencerlos, sólo deberás saltar y golpearles en la cabeza. Para evitar su ataque, salta antes de que golpeen el suelo. Tras el combate, **Simón** y **Steve** se unirán al grupo.

» Avanza hacia el este. Verás un Transportador y una tienda. Entra en la tienda para hacerte con un cofre y comprar algunas provisiones si fuera necesario. Sal de la tienda y continúa por la misma calle hasta que veas una zona cortada. Escala las cajas y salta hasta la tubería. Salta hacia el otro lado y continúa calle abajo. Llegarás a un nuevo **Transporter**. Salva la partida y acércate a la enorme puerta.

» Jefe: Mark VIII Salamandra (mirar cuadro).

Consejo: Abre bien los ojos. Hay cofres repartidos por todas partes, incluso dentro de las casas.



JEFE: MARK VIII SALAMANDRA

» Durante la primera fase del combate deberás acabar con los enormes brazaletes que el jefe tiene en sus cuatro patas. Una vez destruidos, Simón creará unas plataformas gracias a su Disparo monográfico. Úsalas para llegar hasta la espalda del jefe y atacar su punto débil. Cuando las plataformas desaparezcan, equípate el arma Disparo monográfico y úsala para crear nuevas plataformas. De nuevo, ataca su punto débil. Durante la última fase del combate deberás atacar a la cabeza directamente. Si te quemas, usa el ítem "Polvo CO2".

CAPÍTULO 2

El planeta jungla

» Antes de hacer nada, salva la partida. A continuación, acércate a **Steve** (en el timón). Tras la conversación, usa cualquiera de los dos ascensores al este y oeste de la sala. Baja hasta el **bar** y crúzalo hacia el sur para llegar a cubierta. Verás una breve secuencia tras la que tendrás que enfrentarte a un par de enemigos. Nada serio.

Planeta Juraika

» **Kisala** y **Zegram** se habrán unido al grupo. Desde la cubierta, avanza hacia la izquierda para localizar una plataforma que te dejará en tierra firme. Abajo, salva la partida y sigue el sendero hasta una tienda y un cofre.

» Continúa tu camino hasta que llegues a un río. Verás una intersección con tres posibles rutas. Hacia el oeste, encontrarás una **casa**. Ve a echar un vistazo y hazte con los cofres. Siguiendo la ruta hacia el este, darás con un callejón sin salida con un cofre.

» No lo abras a no ser que estés muy bien preparado. El cofre es un **Mímico** que te las hará pasar canutas si no tienes un buen nivel. Cerca de ese cofre, en la pared, hay una pequeña rampa que te permitirá acceder a la zona superior y cruzar el río por un tronco.

» Al **final** de este nuevo camino verás una cascada y dos cofres. Abre solamente el cofre a la izquierda de la cascada. Vuelve a la intersección y toma el



Lilika no está para bromas. Una palabra de más o un paso en falso y conseguirás que te atraviese con una de sus flechas.



Miri, la hermana pequeña de Lilika, está a punto de ser sacrificada en el nombre del Dios Estrella. Jaster no va a permitirlo.

camino hacia el norte. Llegarás a una enorme roca con forma de puerta que no podrás abrir. Tras la breve escena, vuelve a la casa que había hacia el oeste de la intersección. Ahora encontrarás a **Filio**. A cambio de un poco de charla, te regalará el **Guante** poderoso, necesario para levantar la enorme roca.

» Vuelve a la intersección, salva la partida y ve hacia el norte. Frente a la puerta, verás lo que el juego denomina Círculo de Acción. Sitúate sobre él, pulsa "X" y selecciona el Guante poderoso de tu inventario para **despejar** el camino.

» Avanza hasta llegar hasta otro río con un Transportador al otro lado. Cruza a nado, **salva** la partida y camina de frente. Llegarás a un callejón sin salida con uno de esos Círculos de Acción donde aún no podrás hacer nada. Vuelve hasta el río y avanza hacia el oeste.

» Continúa hacia el oeste hasta que llegues a casa de **Darío**. Tras una breve charla te entregará la bomba.

» Con el este ítem en tu poder, deberás volver hasta el callejón sin salida donde viste el último Círculo de Acción (puedes volver usando los Transportadores o bien a pie y ganar algo de experiencia). Allí podrás usar la **bomba** para despejar el camino y continuar.

» Sigue el sendero hasta llegar a una nueva intersección. Hacia el este, encontrarás un Transportador. Hacia el oeste, un callejón sin salida con dos cofres, uno a cada lado de una cascada. El de la derecha es un **Mímico**. Dependiendo del nivel de tus personajes y las habilidades que hayas adquirido, es posible que ya estés en disposición de enfrentarte a estos molestos cofres falsos.

» Para continuar la aventura, sigue el camino hacia el norte desde la intersección. Por el camino conocerás a **Fable**, que te entregará tu primera trampa para **Insectrons** y tu primera jaula para criarlos. Tras la escena, sigue por el mismo camino para llegar a la aldea.

» No te dejarán entrar, así que vuelve a la intersección y toma el camino hacia el este. Asegúrate de **salvar** la partida y continúa hasta el punto marcado en tu mapa con la estrella.

» Jefe: Bramador del barro (mirar cuadro).

Tras el combate, si avanzas un poco, conocerás a **Sapito**. Este curioso personaje tiene la habilidad de mezclar dos armas del mismo tipo y del mismo personaje para conseguir una más poderosa. Pero ojo, solo funcionará cuando las dos armas tengan sus habilidades al **máximo** (compruébalo en la pantalla de estado del ítem).

Bramador del barro

JEFE: BRAMADOR DEL BARRO

» La clave para vencer a este jefe consiste en atacar a distancia para no ser alcanzado por la lengua o los ataques eléctricos del enorme sapo. Usa la pistola más potente que tengas en tu inventario para atacar. Aprovecha los momentos en que la pistola está recargándose o cuando el sapo haya saltado hacia tu posición, para usar la habilidad Espada relámpago y atacar cuerpo a cuerpo. Si lo haces, procura alejarte rápidamente.

CAPÍTULO 3

El altar del Dios Star

» Pon rumbo hacia la aldea **Burkaqua** (en la que antes no pudiste entrar). Llegarás siguiendo el camino hacia el norte desde la intersección del río. Una vez llegues, tu destino inmediato es la choza del jefe de la aldea. Está subiendo por las escaleras a tu izquierda. La reconocerás por tener dos **guerreros** haciendo guardia frente a la puerta.

» Cuando estés listo, salva la partida y entra en la choza del jefe. Verás una escena y recuperarás el control al anochecer. En tu mapa estará marcada la localización de **Miri**. Ve en su busca y entra en la choza para ver otra secuencia.

» Al día siguiente deberás seguir a los aldeanos hacia el altar del sacrificio. Cuando llegues a la primera intersección, toma el camino que se abre hacia el norte en tu mapa. Verás un Transportador para salvar la partida y, avanzando un poco más, recibirás la **pistola** Disparo gélido estropeada.

» Vuelve hasta la anterior intersección y continúa por el camino que bordea el río (hacia el este).

» Cruzando el río sobre unos troncos, un poco más adelante, darás con la casa de **Sherio**. Este curioso personaje arreglará la pistola Disparo gélido. Cuando estés listo, explora esta zona en busca de cofres o vuelve directamente hacia la anterior intersección para tomar el camino hacia el oeste.

» Al final del camino podrás salvar la partida y adquirir los ítems que necesites del **tendero** ambulante. Desde la posición del tendero, hacia el sur, encontrarás un cofre. A su lado, una ligera pendiente te permitirá zambullirte en el

Tras los combates, una detallada pantalla te informará de las recompensas.



Aquí una muestra del recuerdo que te dejará el encapuchado...


La prisión de Zerard es algo más que eso. Esconde un laboratorio donde Rosencaster experimenta con humanos a su antojo.


Y hablando de Rosencaster, digamos que su fuerte no son los buenos modos para con los invitados.

PS2

río. Crúzalo a nado hasta la plataforma con el Círculo de Acción, sitúate encima, actívalo pulsando "X" y usa los ítems Disparo gélido y Disparo monográfico.

» Escala la cascada usando las plataformas. No olvides el cofre que hay a mitad de camino. Una vez arriba, nada en dirección oeste hasta que llegues a un **Transportador**. Salva la partida y avanza hasta la estrella marcada en tu mapa.

» Jefe: Indivisor (mirar cuadro).

CAPÍTULO 4

La gran escapada

» Ve a la zona central y avanza hacia el norte para entrar en la Corporación Galaxia.

» Tras la secuencia con **Mio**, recuperarás el control de **Jaster** dentro de una celda, en prisión. Habla con el prisionero encapuchado y luego trata de abrir la puerta.

» Hacia el este, usa el Transportador para salvar la partida y utiliza el ascensor para llegar al nivel 3 de la prisión. Verás una puerta **roja** de frente. Crúzala y sigue avanzando en esa dirección hasta que llegues a un nuevo Transportador.

» Al entrar en la siguiente sala, verás una breve escena y tendrás que luchar contra un **Protobeast**. Baja un nivel en esta misma sala y busca el cofre que contiene la Llave de la prisión. Deberás usar este ítem en el Círculo de Acción situado enfrente de la puerta cerrada.

» Continúa avanzando en línea recta hacia el este hasta llegar a otra enorme sala. Sube por las rampas hasta el nivel superior donde otra puerta roja te llevará hasta un ascensor. Usa el **ascensor** para llegar al nivel 2 de la prisión. Al salir te encontrarás con un Transportador y una puerta. Cruza la puerta y avanza por el pasillo hasta otra enorme sala en la que tendrás que llegar hasta el piso superior para dar con la puerta de **salida**. Tras la puerta roja, otro pasillo y otra enorme sala. De nuevo, avanza hasta el piso superior para dar con la salida. Al otro lado de la puerta, un pequeño tramo de escaleras te llevará hasta el nivel 1.

» En la primera sala del nivel 1 la salida está en el nivel inferior, muy cerca de la puerta de entrada. Cruza la puerta de salida y atraviesa el pasillo hacia la siguiente sala. Usa la puerta del sur para seguir avanzando. Al otro lado, otra sala con varias plantas. El cofre que verás en la planta inferior contiene un arma para **Steve**. En este nivel, la salida la encontrarás en el piso superior. No olvides recoger los dos cofres que están junto a la salida. Uno de ellos contiene el EV Chip, ítem necesario para poder continuar.

» Cruza la puerta, salva la partida y compra lo que necesites. Para activar el ascensor, sitúate sobre el Círculo de Acción y usa el **chip** que acabas de coger. Acércate al ascensor y pulsa "X" para activarlo.

» Llegarás al pasillo A3. Sigue por el pasillo hasta que encuentres un Transportador. Salva la partida y cruza la puerta para lanzar una secuencia.

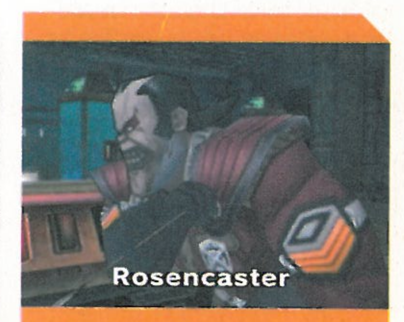
» Tras la escena, sube las escaleras y usa la puerta del piso superior. Recorre el pasillo para lanzar otra escena.

» Llegarás a una **bifurcación**. Ambos caminos llegan al mismo sitio, así que elige el que prefieras. Continúa avanzando hasta que veas un Transportador. Salva la partida y usa el ascensor para

Consejo: Visita varias veces la misma tienda a lo largo de la aventura. Suelen actualizar el inventario de ítems y armas con frecuencia.

JEFE: INDIVISOR

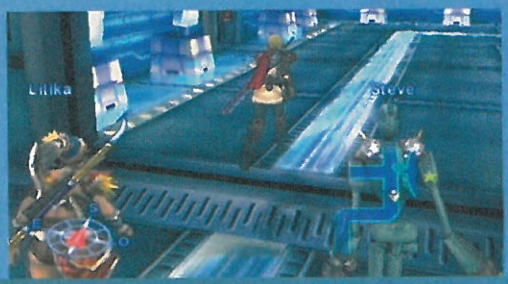
» Equipa a Jaster con la Disparo gélido para disparar al Indivisor y congelarlo. Ahora será vulnerable a tus ataques. Utiliza la habilidad Espada relámpago y castiga al jefe sin descanso hasta que el efecto del hielo desaparezca. En cuanto la pistola vuelva a estar cargada, vuelve a disparar al jefe para congelarlo y repite la operación. Durante el periodo en que el jefe no está congelado, usa los comandos de equipo para que tus compañeros se mantengan alejados y no sufran daños.



JEFE: ROSENCASTER

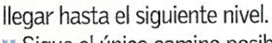
» Tan pronto comience el combate, pon a tu equipo en modo Todo por el todo. Esto facilitará un poco la batalla. Rosencaster cuenta con un buen número de golpes, tanto de larga como de corta distancia, por lo que la manera mas sencilla de atacarle sin sufrir demasiados daños es por la espalda. Cuando la barra de salud de Rosencaster llegue a la mitad, éste utilizará un escudo que lo protegerá de los ataques normales. Utiliza habilidades como Espada relámpago de Jaster para seguir haciendo mella en su salud.


Jupis, sediento de venganza, secuestra la fábrica de Daytron y hackea el ordenador para hacerse con el control.



La sala de control de la fábrica de Daytron. Jupis está muy cerca y debes detenerlo cuanto antes.





llegar hasta el siguiente nivel.

» Sigue el único camino posible hasta el siguiente **Transportador**. Vuelve a salvar la partida, ya que al otro lado de la puerta, te espera una dura batalla.

» Jefe: Rosencaster (mirar cuadro).

CAPÍTULO 5

El maestro hacker

» **Simón** habrá abandonado el grupo y en su lugar habrá aparecido **Steve**. Si no has usado a este personaje hasta este momento, no olvides equiparlo con armas y protecciones adecuadas, así como poner al día su Revelación.

» Salva la partida en el punto cercano.

» Entra en el edificio de la Corporación Galaxia, al norte del mapa. Habla con **Mio** para recibir tu siguiente misión antes de poder renovar la tarjeta. Tras la escena, sal del edificio, avanza hasta la fuente en el centro de la calle y toma el camino hacia la izquierda (el Este en tu mapa). Sigue la calle y llegarás sin pérdida hasta la Daytron Factory.

» Tras una breve charla con el jefe de policía, podrás salvar la partida y entrar en la fábrica. Deshazte del comite de bienvenida.

» Con los enemigos convertidos en chatarra, sube por las escaleras y cruza la puerta. Entrarás en una zona con varios pasillos que llevan al mismo lugar. En concreto, a dos accesos a la "Cadena de Montaje 1". Ambos accesos están al este de tu mapa. Junto al acceso norte encontrarás un **Trasnsportador**. Salva la partida y cruza la puerta.

» Al otro lado, deberás avanzar en dirección sur hasta alcanzar el extremo opuesto de la sala, donde encontrarás un ascensor. Úsalo para alcanzar el piso superior.

» Tras salir del ascensor, no olvides el cofre que contiene la llave de la fábrica. Avanza en dirección norte cruzando sobre las plataformas. Espera a que la plataforma móvil llegue a tu **posición** y cruza hasta el otro lado para continuar avanzando en dirección sur hasta la puerta cerrada.

» Utiliza la **llave** de la fábrica que acabas de coger para abrir la puerta y, tras cruzarla, avanza en dirección sur sin desviarte. Llegarás al acceso a la "Cadena de montaje 2".

» Cruza la puerta tras la breve escena y usa el Transportador para salvar la partida. Avanza por las plataformas en dirección **norte** y, al final, déjate caer al nivel inferior. Hacia el este encontrarás la puerta de salida.

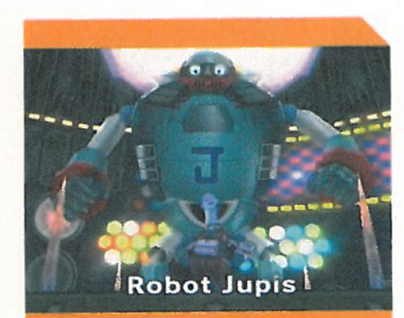
» La siguiente zona es otro laberinto de pasillos que llevan a una única salida. Avanza siempre hacia el este hasta que encuentres un Transportador. **Salva** la partida y cruza la puerta cercana hacia la "Cadena de montaje 3".

» Jefe: Rondadores de ataque (mirar cuadro).

» Tras el combate verás una breve secuencia en el laboratorio del **Doctor Pocacchio**. Fuera encontrarás un Transportador. Salva la partida y continúa hacia la salida sur este. Aunque para llegar deberás pasar obligatoriamente muy cerca de la salida sur oeste. Si la cruzas, encontrarás una tienda.

» Nada más cruzar la salida sur este, tendrás un breve enfrentamiento con **Jupis**. Acaba con sus robots y avanza hasta la zona centra de esta sala. Tras un muro, entre las dos cintas transportadoras, encontrarás un cofre con otra llave de la fábrica.

» Ve hacia el **ascensor** situado en la parte noroeste. Usa el ascensor para alcanzar la plataforma superior. Acércate a la zona sin barandilla y espera a



JEFE: ROBOT JUPIS

» Durante la primera fase del combate no podrás dañar al enorme robot. Éste está rodeado por una barrera, por lo que de momento deberás dar la orden de "Retirada" a tus compañeros y evitar acercarte al enemigo hasta que el Doctor Pocacchio te entregue el arma "antibarreras". Con el robot desprovisto de su barrera, derrotarlo será un juego de niños. Mantén vigilada la salud de tus compañeros y, si la barrera vuelve a aparecer, usa la nueva pistola para destruirla de nuevo.

JEFE: RONDADORES DE ATAQUE X 3

» La principal clave de esta batalla es concentrarse en un enemigo a la vez. Si los eliminas uno por uno y no dejas que te rodeen y te acorralen, será pan comido. Si te ves en apuros, recuerda usar las habilidades "Espada espejismo" de Jaster o el "Rayo ocular gélido" de Steve.

» Cualquier técnica de daño en grupo también te será de ayuda. Si has conseguido "Viento del desierto" de Jaster te vendrá de perlas para dañar a todos los Rondadores de una vez.


La técnica "Espada espejismo" de Jaster es ideal para atacar a distancia.


"Beso del ángel" de Kisala dañará a todo el grupo de enemigos de una vez.


Detener a Gale es una de las principales metas de Deego. No puede dejar que su viejo amigo vuelva a ser engañado.



Gale, lejos de ponérselo fácil, comenzará atacando con uno de los juguetes de los mineros.

PS2

la plataforma móvil para saltar sobre la nave en construcción. Desde aquí deberás esperar a otra plataforma móvil para llegar hasta la salida, donde deberás usar la llave de la fábrica. Antes de salir, si **exploras** el resto de las plataformas, encontrarás algunos valiosos ítems.

» El último pasillo que recorrerás en esta zona solo tiene una posible salida hacia el noreste. Avanza en esa dirección y **salva** la partida antes de entrar en la "Sala del sistema".

» Jefe: Robot Jupis (mirar cuadro).

» Vencido el robot, volverás al laboratorio del **Dr. Pocacchio**.
Sal del laboratorio y teletransportate hasta la "Corporación Galaxia". Habla con **Mio** y teletransportate de vuelta al **Dorgenarca.**

CAPÍTULO 6

El guía

» En cualquier momento, **Simón** y **Steve** aparecerán en escena y te llevarán ante el **Capitán Dorgengoa**.

» Tras una larga escena, estarás en la cubierta del Dorgenarca. Si usas el Transportador cercano, verás otra escena entre **Steve** y el **Dr. Pocacchio**. Después, podrás salvar la partida.

» Pon rumbo a la mina del planeta **Vedan**.

Planeta Vedan

» Una vez en el planeta Vedan, ve a la cubierta del Dorgenarca y usa la góndola para descender hasta un ascensor que te llevará directo al Almacén.

» La enorme puerta de la zona te llevará hasta el tren que conecta el puerto espacial con la mina.

Myna

» Avanza hacia el sur tras bajar del tren. Tras unas pocas puertas, llegarás al centro de Myna. Acércate al Transportador para lanzar una escena que terminará en un combate contra el clan de los **Morarty**. Acaba con ellos y salva la partida.

» Avanza por la ciudad hacia el sur oeste. Verás un túnel por el que circula un tren. Entra en el túnel y recórrelo hasta llegar a la salida por el otro lado. Nada más salir del túnel, al avanzar hacia el centro de la plaza verás una breve escena. Salva la partida en el Transportador cercano y entra en el bar de **Angela**. No olvides los dos cofres que hay a un lado de la entrada.

Bar de Ángela

» En el interior del bar verás una larga escena que terminará con **Deego** unido a tu grupo. Tras la escena volverás a estar fuera del bar. Salva la partida y ve en busca de la tienda de ítems para conseguir una de esas tarjetas de identificación falsas.

» La tienda de ítems se encuentra en la zona este de la ciudad. Puedes ir a pie cruzando los túneles del tren, pero no dejarás de pelear en todo el camino. Si quieres ahorrarte las batallas, súbete al tren que recorre la ciudad. Tardará un rato en llegar, pero te ahorrará tiempo.

» En la tienda de ítems podrás comprar la tarjeta falsa por 1500 zehns, así que procura llevar por lo menos esa cantidad. En cuanto salgas de la tienda, el clan de los Morarty te volverá a atacar. Tras la pelea, **Burton** vendrá a avisarte de que el bar de **Ángela** está en llamas. Usa el Transportador para teletrans-

Consejo: Revisa a menudo el Flujo de Revelación de los personajes. En muchas ocasiones, conseguirás los ítems necesarios tras un combate.

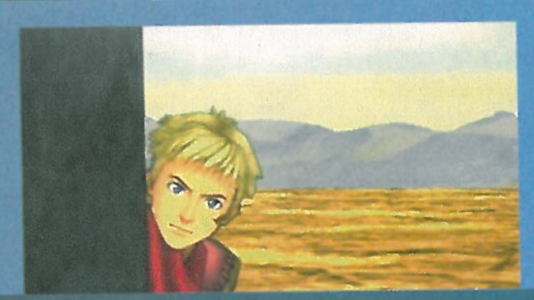
JEFE: PRIMER ROBOT PERFORADOR

» Tu principal objetivo será atacar los brazos de este enorme robot. Concéntrate en uno de los dos y no dejes de atacarlo hasta destruirlo. Si te es posible, comienza por destruir el brazo izquierdo primero, ya que es el más peligroso. Que te centres en un brazo tampoco quiere decir que no debas apartarte de el. Deja espacio entre tu personaje y el enemigo, ya que los ataques del robot son rápidos y potentes. Cuando hayas eliminado los dos brazos, podrás atacar el cuerpo del robot para destruirlo definitivamente.

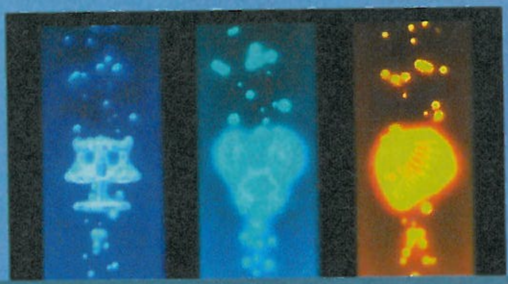


JEFE: GALE

» La única forma de asegurarse una victoria segura contra Gale será pelear a la defensiva. Gale atacará principalmente con sus pistolas, y si te acercas mucho, su patada te tirará al suelo y te dejará mareado unos segundos. Permanece a media distancia de Gale cubriéndote continuamente. Aprovecha los momentos en los que recarga el arma o se burla de ti para golpearle. No utilices combos ya que Gale no dejará de disparar aunque le estés golpeando, y además podrá tirarte con su patada y permaneces mucho tiempo a corta distancia.



Jaster y el resto del grupo (aunque no los veas) "consiguen" algo de información del bueno de Valkog.



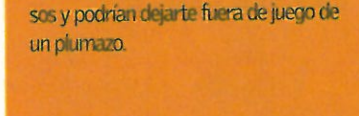
Las tres pistas necesarias para localizar los tres elementos que abrirán la puerta a Edén.

portarte hasta el bar, pero no sin antes haber salvado la partida.

» Después de una breve escena en el bar, pon rumbo a la estación sur. Para llegar, ve hacia el este desde el bar, hasta que llegues a una de las plazas con unas escaleras **ascendentes**. Estas llevan a la estación sur. Graba la partida en el Transportador, entra en la estación y sube al tren.

Mina Cantera

» Sal del tren y sube las escaleras mecánicas hacia la estación. Saldrás directamente a la mina. Salva la partida en el Transportador y continúa adentrándote. Pasarás un control formado por dos hombres de **Morarty**.



Bruja loca

JEFE: BRUJA LOCA

» Prepara tus mejores armas y técnicas de larga distancia porque te harán falta para vencer a esta bruja que no cesará de teletransportarse de un lado a otro del escenario. La técnica de Jaster "Espada espejismo" te permitirá atacarla a distancia pero, aún así, intenta acercarte para que los demás personajes también puedan atacar. Durante el combate no despistes tu salud, ya que los ataques de la bruja son muy poderosos y podrían dejarte fuera de juego de un plumazo.

» Avanza hasta que pases al "Estrato 1". Cruza la zona avanzando hacia el este sin tomar ninguno de los desvíos. Pronto encontrarás otro Transportador y un ascensor que te llevará a la siguiente zona.

» Saldrás del ascensor en el "Estrato 2". Avanza recto y toma el camino que se abre hacia el Sur sin coger ninguno de los desvíos.

» Al final del camino encontrarás otro **Transportador** donde salvar la partida y un ascensor que te llevará hasta las excavaciones.

» Sal del ascensor y avanza hasta la enorme bóveda. Tras una escena, comenzará una batalla contra un jefe.

» Jefes: Primer robot perforador y Gale (mirar cuadros).

CAPÍTULO 7

Codicia de Valkog

» Usa el Transportador para salvar la partida y teletransportate hasta la Plaza en la Zona Residencial de **Rosa**.

» Tras la breve secuencia, atraviesa las dos enormes puertas en dirección al desierto de **Sylvazard**.

» Simplemente avanza hacia el este, en la dirección marcada en tu mapa hasta que llegues a las ruinas.

» Entrando en la primera zona, encontrarás una tienda. Avanza hacia el este y luego hacia el sur para llegar a uno de los primeros laberintos. La mejor forma de orientarse es utilizar el **mapa**, ya que las salidas estarán marcadas.

» Sal de la primera zona usando la salida sur este. Esto te llevará a una nueva zona abierta con un Transportador. Avanza pegado al lado este en dirección sur. Deberás saltar por encima de una muralla derrumbada para alcanzar la salida sur.

» Continúa recorriendo el laberinto hacia el sur hasta que encuentres la salida hacia el este. Continúa en esta dirección hasta llegar a la entrada del túnel, donde encontrarás otro **Transportador**.

» Salva la partida y entra en el túnel. Sube las escaleras y continúa avanzando en esa dirección hasta que el juego tome control del personaje. Tras la escena, entrarás en una batalla contra un jefe.

JEFE: SEED

» Ésta es una de esas batallas en las que has de "perder" como parte del desa-rrollo del juego. Pero no consistirá en dejar caer a todos tus personajes, sino en aguantar un determinado tiempo en pie. La mejor estrategia es dejar a tus aliados al margen de la batalla y pelear tú solo contra Seed. Atácale sólo cuando esté parado o acabe de realizar uno de sus combos. Nunca cuando esté ejecutando la barrera o esté en mitad de un ataque.

» Cuando haya recibido unos cuantos "estocazos", la batalla terminará y volverás al Dorgenarca de forma automática.

» Jefe: Seed (mirar cuadro)

CAPÍTULO 8: Tras una leyenda

Planeta Juraika

» Hazte con el timón del Dorgenarca y pon rumbo a **Juraika**. Usando el Transportador podrás ir directamente a la aldea **Burkaqua**.

» Cuando estés listo, pon rumbo a la salida este (la que antes estaba bloqueada), recorre el camino y activa el Transportador.

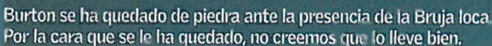
» Sigue en dirección norte y atraviesa las ruinas en la única dirección posible hasta



El "Ataque ocular" de Steve congelará a varios enemigos de una vez.



Lilika puede aumentar el daño de sus flechas usando "Flecha de fuego".



Burton se ha quedado de piedra ante la presencia de la Bruja loca. Por la cara que se le ha quedado, no creemos que lo lleve bien.


Uno de los muchos laberintos que compone las alcantarillas bajo las ruinas del orfanato.

que llegues a un nuevo Transportador.

» Pronto llegarás hasta una tienda ambulante donde **gastar** algo de dinero y, un poco más adelante, un puente derrumbado. Hay dos caminos posibles: continuar hacia el norte, o seguir el río hacia el oeste.

» El camino del río es más largo y no tiene ítems, así que continúa hacia el norte.

» El camino del sur no tiene pérdida. **Avanza** continuamente en la única dirección posible.

Castillo del Rey Leo

» Nada más entrar al castillo, y tras una breve escena, tendrás que vértelas con nada menos que **seis** Gigantes Oscuros.

» El juego te situará en el centro de la zona de combate, por lo que lo primero que deberás hacer será alejarte y evitar ser acorralado por los enemigos. A continuación, **elimínalos** uno por uno. Deberás saltar y golpearlos en la cabeza para dañarlos.

» Tras el combate, avanza hacia el este. El camino no tiene pérdida puesto que carece de bifurcaciones. Simplemente continúa avanzando hacia el este hasta que veas otra breve escena.

» Al otro lado de la enorme puerta te espera un Transportador. Continúa tu camino hacia el este hasta que llegues a una bifurcación. Toma el camino hacia la **izquierda** (al norte en el mapa) para descubrir otro Transportador.

» A partir de aquí, el camino no tiene pérdida hasta que llegues al Altar del **Rey Leo**. Solo preocúpate de eliminar a tus enemigos y de activar todos los Transportadores que veas a tu paso.

Altar del Rey Leo

» Salva la partida y sube las escaleras. Tras la escena comenzará un combate contra el jefe final de la zona.

» Jefe: Bruja loca (mirar cuadro)

» Tras el combate, pon rumbo a Zerard.

Planeta Zerard

» Cuando estés listo, usa la salida norte de la Corporación para llegar al puente de las Torres **Gladius**.

» Toma el camino de la izquierda y acércate a la barrera de fuerza que bloquea el acceso a la torre para lanzar una escena. Pronto estarás en el laboratorio del **Dr. Pocacchio**. Tras otra breve escena, vuelve a la Corporación Galaxia y entra en cualquiera de las dos torres.

Torre 1

» Frente a la barrera verás un círculo de acción. Sitúate sobre él y utiliza el ítem "Interruptor pleno rendimiento". Steve desbloqueará la barrera y podrás pasar al interior de la torre, donde tras una breve escena, recibirás la espada del **Rey Libra**. Equípatela y graba la partida en el Transportador cercano antes de subir al ascensor.

Torre 1, P2

» Toma el primer camino hacia la derecha y síguelo en la única dirección posible hasta un **corredor** que se bifurca hacia el norte y hacia el sur. Avanza en dirección sur ignorando la primera bifurcación. En la segunda bifurcación toma el camino hacia el oeste, salva la partida y usa el ascensor.

Torre 1, P3

» Avanza hacia el este hasta que llegues a un grupo de escaleras. Tómalas y avanza en dirección sur hasta otro

Consejo: Recuerda que tu capacidad de transportar ítems es limitada. Deja lo que no necesites en el almacén. Puedes acceder a él a través de los Transportadores.

JEFE: FANTASMA GAZEL

» Este jefe es más sencillo de lo que parece. El truco consiste en guardar la distancia todo lo posible y memorizar su patrón de movimiento antes de atacar. Utiliza continuamente la técnica "Espada espejismo" para atacar a distancia y la técnica "Espada relámpago" si quieres acercarte. Sigue este consejo y mantén siempre un ojo en la salud de tus personajes y acabarás con este jefe en pocos minutos.


Fantasma Logan

JEFE: FANTASMA LOGAN

» La estrategia para este jefe es exactamente la misma que para su hermano Gazel. La mejor opción es atacarle a distancia, por lo que deberás usar la técnica "Espada Espejismo" de Jaster y así guardar las distancias. Este jefe tiene menos puntos de salud que su hermano, por lo que acabar con él debería ser coser y cantar. Tan solo recuerda mantener vigilada tu salud y la de tus aliados.


Jaster deberá explicarles a los hermanos Gazel y Logan con algo más que palabras que deben descansar en paz.


De nuevo, Logan, lejos de ponerlo fácil, prefiere resistirse y pelear a retirarse por las buenas.

grupo de escaleras. Súbelas para bajarlas más adelante al otro lado. Continúa avanzando a través de otro tramo de escaleras y gira en la **bifurcación** hacia el sur. Salva la partida y métete en el ascensor.

Torre 2, P4

» Nada más salir del ascensor, toma el primer acceso hacia el oeste. Camina hacia el sur y sigue el corredor hasta las escaleras. **Crúzalas** y avanza en la única dirección posible hasta que llegues a una nueva bifurcación.

» Gira a la derecha (hacia el este) y a continuación hacia el norte en el siguiente cruce. Rodea todo el corredor ignorando la siguiente salida y cogiendo la que avanza hacia el este. Sube las escaleras y baja por el otro lado para salvar la partida y subir al ascensor.

Torre 2, P5

» Toma el primer tramo de escaleras hacia la derecha (norte). Sigue un poco más hacia el sur y entra en un pequeño **callejón** hacia el oeste. Continúa por las escaleras y avanza en dirección oeste hasta llegar al final del tramo de escaleras.

» Avanza ligeramente hacia el norte y de nuevo recorre un largo pasillo hacia el oeste. En la sala circular, el camino norte está **cortado** por lo que deberás tomar la ruta sur y, de nuevo, usar la salida oeste.

» Sigue el siguiente tramo de escaleras hacia el sur y avanza en dirección sureste. Llegarás al **Transportador** y al ascensor.

Torre 1, P6

» Tras el primer tramo de escaleras, te encontrarás con un pequeño laberinto de escalones. Deberás avanzar hacia el oeste para dar con la salida. Continúa por el único camino posible hasta la sala circular. Entrarás por el oeste y deberás salir por el norte, donde tras un último tramo de escaleras te estarán esperando el **Transportador** y el ascensor al siguiente piso.

Torre 1, P7

» Toma el primer tramo de escaleras que sube hacia el este y continúa avanzando por el pasillo. Tras el siguiente tramo de escaleras, deberás cruzar la puerta hacia la **torre** contigua.

» En la segunda torre, continúa avanzando hacia el este. En la sala circular, entrarás por el oeste y deberás salir por el norte, lo que te llevará directo al Transportador y al ascensor hacia la sala del **Trono**.

Torre 2, Sala del Trono

» Tras una breve escena, comenzará una batalla contra un jefe.

» Jefe: Fantasma Gazel (mirar cuadro).

Torre 2

» Sube por las escaleras, salva la partida y entra en el ascensor para alcanzar el siguiente piso.

Torre 2, P2

» Avanza en dirección norte hasta las escaleras. **Súbelas** y gira a la derecha (este). Recorre el pasillo y vuelve a girar a la derecha (de nuevo, hacia el este). Baja las escaleras, recorre el pasillo y sube las escaleras al norte.

» A partir de este punto no hay pérdida. Baja el siguiente tramo de escaleras para volver a subir justo delante, recorre el siguiente pasillo y baja otras escaleras para encontrarte con el **Transportador** y el ascensor.

Torre 2, P3

» Sal del ascensor y toma el primer



JEFE: SEED

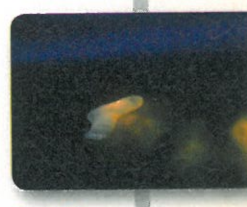
» Durante el combate no intentes vencer a Seed. Tu objetivo será colocar las tres piezas en los tres pedestales que aún están bajo tierra. Para "activarlos" deberás caminar por encima de uno de ellos (los reconocerás por su forma triangular y su color amarillo). Una vez que los tres pedestales estén habilitados, acércate a cada uno de ellos para que Jaster coloque cada objeto automáticamente. Cuando las tres piezas estén colocadas, terminará el combate.

JEFE: ZEGRAM

» Este combate es muy similar a los que has luchado contra Seed, aunque por suerte, Zegram no es tan poderoso. No hará falta que derrotes completamente a Zegram. Bastará con reducir ligeramente su salud. Para ello, utiliza técnicas como "Espada relámpago" y procura cubrirte de los combos de tu enemigo. En muy poco tiempo, Zegram habrá huido.



Jaster podrá acumular energía para atacar dejando pulsado el botón "X".


El calcetín "pocho" de Kisala. Causa todos los estados alterados documentados y algún otro sin documentar...


Borga, una bestia que mantiene protegidos a los niños del orfanato. Se rumorea que alguna vez fue humano.


Los Caminantes de asalto no han venido precisamente de paseo. Acaba con ellos tan rápido como puedas y no te dejes rodear.

PS2

desvío al oeste. Sube las escaleras y recorre el camino hasta que vuelvas a bajar. Más adelante otro tramo de escaleras **ascendentes** te llevarán a la conexión con la otra torre si avanzas hacia el norte. Solo dos tramos de escaleras te separan de la puerta.

» Tras cruzar de una torre a otra, sube el tramo de escaleras que encontrarás hacia el **norte**. A partir de aquí no hay bifurcaciones. Sigue todo el entramado de pasillos y escaleras hasta llegar al Transportador y el ascensor.

Torre 1, P4

» Sube las escaleras y toma el camino hacia el **este**. Al final del corredor, baja las escaleras y ve hacia el **norte** para subir otro tramo de escaleras. Toma la bifurcación hacia el oeste y baja las escaleras para seguir avanzando hacia el **oeste**. Tras la esquina, encontrarás el Transportador y el ascensor.

Torre 1, P5

» Avanza hacia el este y sube por las escaleras. Recorre el camino hacia el sur hasta que des con las puertas que conectan las dos torres. Cruza a la torre contigua y **sub**e el siguiente tramo de escaleras para bajarlo al otro lado. Continúa hacia el este para llegar a la sala circular.

» Avanza en dirección norte y gira a la izquierda (norte) en la siguiente bifurcación. Detrás de la esquina, hacia el norte, encontrarás el **Transportador** y el ascensor.

Torre 2, P6

» Recorre el pasillo hacia el sur, sube las escaleras y entra en la sala circular. Toma la salida hacia el sur y sube el siguiente tramo de escaleras. Avanza hacia el este y baja por el siguiente tramo de **escaleras** que veas. Al oeste encontrarás el Transportador y el ascensor.

Torre 2, P7

» Sube las escaleras al norte y recorre todo el pasillo hasta llegar a otras escaleras ascendentes. Baja las escaleras, dobla la **esquina** y cruza a la otra torre a través del puente de conexión. Continúa recorriendo los pasillos hacia el oeste hasta que puedas avanzar en dirección norte. Sube las escaleras y utiliza la salida norte de la sala circular. Baja las escaleras para en dirección oeste volver a subir otro tramo.

» Avanza hacia el sur, baja otro tramo de escaleras y gira hacia el oeste en cuanto tengas oportunidad para localizar el último **Transportador** y el ascensor hacia la sala del trono.

Torre 1, Sala del Trono

» Avanza rápidamente hasta el centro de la sala. Tras una breve escena deberás batirte en duelo contra el mismísimo fantasma de **Logan**.

» Jefe: Fantasma Logan (mirar cuadro).

» Tras la escena, vuelve al Dorgenarca y pon rumbo al planeta **Vedan**.

Planeta Vedan

» Cuando llegues al planeta, usa el Transportador para teletransportarte a Myna, en concreto, cerca de la tienda de **Corbis**. Desde aquí, podrás ir caminando hasta el punto señalado en tu mapa.

» Entrarás en un callejón antes cerrado y, tras una breve escena, deberás liquidar a un puñado de soldados. A con-

Consejo: Utiliza las técnicas de soporte y ataque con frecuencia. No te preocupes por los "PA". Cada vez que pises un Transportador te recuperarás totalmente.

JEFE: BESTIA SEED

» Este jefe es realmente duro de pelar, por lo que deberás tener mucha precaución a la hora de atacar. Configura tu equipo en modo "Todo por el todo" y, siempre que te sea posible, utiliza ataques de larga distancia. Si tienes que acercarte a tu enemigo a atacar "cuerpo a cuerpo", hazlo desde detrás, ya que tendrás menos probabilidades de ser alcanzado por las dos enormes espadas de Seed. Cuando la salud haya descendido hasta la mitad, el combate pasará a otra fase.


Ragnar

JEFE: RAGNAR

» No te fíes del aspecto de chatarra que tiene este robot. Sus dos juegos de brazos pueden resultar letales si te acorralan, por lo que deberás estar bien atento para alejarte en cuanto le veas girar sobre sí mismo. También deberás estar atento a los satélites que le rodean. Los rayos que lanzan estos satélites son muy rápidos y difíciles de esquivar. Recuerda que para atacar a distancia, la mejor opción es la técnica "Espada espejismo" de Jaster.



Encontrarse espíritus a lo largo de las ruinas será de lo más normal. Habla con ellos. Casi todos tienen algo interesante que contar.



El laberinto del Caos. La verdad es que de laberinto tiene poco. Casi todo el camino sólo tiene una ruta posible.

tinuación, otra escena te situará en el interior del escondite de los niños huérfanos.

Ruinas del Rey Cáncer

» Baja las escaleras para adentrarte directamente en las ruinas. Esta zona es enorme y no consta de pasillos, por lo que será fácil perderse. La mejor forma de **avanzar** es recorrer la zona hacia el sur.

» Fíjate en el indicador de tu mapa para no perder la pista. Cuando llegues a la pared sur, **busca** una entrada a un sistema de alcantarillado. Recorre las alcantarillas, primero hacia el este y luego hacia el sur.

» Al otro lado de las alcantarillas, en la pared sur, unas escaleras te permitirán **alcanzar** un hueco en el suelo con una escalerilla de mano que desciende al siguiente nivel.

» Nada más "aterrizar" verás un **Transportador**. Al acercarte a él, verás una escena en la que el grupo no puede atravesar una fuerte corriente. Tras la escena aparecerá uno de esos círculos de acción.

» Sitúate sobre el círculo de acción y utiliza la "Campana de Harry". El chaval aparecerá y te construirá un puente. **Crúzalo** y sube las escaleras al otro lado para localizar el acceso al siguiente nivel.

» Entrarás en la zona por la parte noroeste y deberás avanzar hacia el sur este para localizar la salida.

» Empieza avanzando hacia el sur, ya que deberás atravesar un pequeño tramo de alcantarillas y, una vez salgas por el otro lado, **avanza** hacia el este. Deberás subir unas escaleras para dar con el **Transportador** y el hueco en el suelo con la escalerilla que te llevará a la siguiente zona.

» Avanza hacia el centro de la sala para ver una escena y entrar en una de esas batallas contra **Seed** imposibles de ganar. Ordena a tu grupo que se mantenga alejado y utiliza la técnica de Jaster "Espada Espejismo" para atacar a distancia. Cuando la salud de Seed se haya resentido ligeramente, el combate terminará.

» Tras la "pelea", avanza hacia el sur y usa la escalerilla para llegar a la última zona de las ruinas.

» Baja las escaleras y avanza hacia el oeste hasta que des con la pared y a continuación hacia el sur. Encontrarás un Transportador.

» Salva la partida y continúa hacia el Este y pronto verás otro Transportador. Actívalo y continúa hacia el sur. Una vez que topes con la pared sur, hacia el este te estará esperando el último Transportador y el acceso al Altar del Rey **Cáncer**.

Altar del Rey Cáncer

» Nada más entrar en la zona, verás una rápida secuencia y entrarás en una batalla contra tres "Caminantes de Asalto".

» Tras el combate aparecerás en el exterior de las ruinas. Busca un Transportador y antes de volver al Dorgenarca, equipa a **Zegram** con el peor equipo del que dispongas.

CAPÍTULO 9

Misterio de Edén

» Tras otra serie de escenas, deberás luchar contra **Zegram** y, de nuevo contra Seed, aunque esta vez será con Zegram únicamente. Antes de empezar el combate, asegúrate de equipar a Zegram con sus mejores armas.

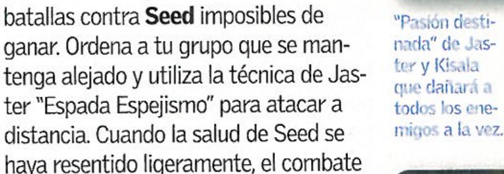
» **Jaster** y **Kisala** aparecerán en busca de las tres piezas y se verán envueltos en el combate contra **Seed**.

JEFE: JOHANNA

» Este combate consta de dos partes. Durante la primera parte deberás luchar como el Jaster "sencillo". Mantén la distancia y corre en círculos para esquivar los ataques de tu enemigo. Utiliza la técnica "Espada espejismo" para atacar a distancia. Cuando la salud de tu enemigo se haya reducido lo suficiente, Jaster se transformará. A partir de este punto la estrategia será la misma, pero contarás con las ventajas de los poderes del Rey Estrella.

JEFE: KRAKEN DE ARENA

» Para dañarlo, deberás golpearlo en la cabeza, zona que sólo estará accesible tras acabar con todos los tentáculos del enemigo. Utiliza técnicas de grupo como "Viento del desierto" de Jaster, que te permitirán dañar todos los tentáculos a la vez. Cuando todos los tentáculos estén fuera de combate, el Kraken dejará vulnerable su punto débil. Utiliza la técnica "Espada relámpago" de Jaster y ataca tan rápido como puedas a la cabeza del Kraken. Al rato, los tentáculos se recuperarán y deberás repetir todo el proceso.


"Pasión destinada" de Jaster y Kisala que dañará a todos los enemigos a la vez.


Las bombas de Deego tienen un radio de acción limitado, pero son muy poderosas.


El desierto del planeta Rosa está plagado de tormentas de arena. Atravesarlo supone un riesgo demasiado alto.


La aldea de Johannasburgo se encuentra escondida en algún punto del desierto de Rosa. Solo unos pocos pueden encontrarla.

» Jefes: Seed y Bestia Seed (mirar cuadro).

» Una breve pero intensa secuencia transformará a **Jaster**. En este estado no debería suponerte un problema acabar con Seed.

» Tras el combate y una larga escena, podrás entrar en el laberinto.

Laberinto

» Simplemente recorre el pasillo desde la entrada hasta la siguiente puerta.

Laberinto de la tentación

» Todas las habitaciones y pasillos solo tienen una única salida, por lo que no debería suponerte un problema llegar hasta el jefe.

» Jefe: Ragnar (mirar cuadro).

» Finalizado el combate, adéntrate en el Laberinto del caos.

Laberinto del caos

» Usa tu **mapa** para localizar la salida de cada habitación. Al final del laberinto, encontrarás una tienda y un Transportador.

Laberinto de la decisión

» Igual que los dos anteriores, aunque algo más largos. Encontrarás un Transportador a mitad de camino que te permitirá aliviar la tensión de los combates.

» Al final de este laberinto encontrarás otro Transportador. **Salva** la partida ya que, tras la puerta, te espera un jefe de descomunales proporciones.

» Jefe: Kraken de arena (mirar cuadro).

Consejo: En las tiendas también encontrarás ítems para el Flujo de revelación. Fíjate en el icono de cada ítem. Si tiene una bombilla parpadeando, cómpralo.

» Tras el combate recibirás el objeto "Circuito antiguo". Deberás teletransportarte al laberinto de la tentación y caminar hasta la sala donde estaba el robot **Ragnar** (sigue el indicador en tu mapa). Allí ponte sobre el círculo de acción y dale al ítem "Circuito antiguo".

» Una serie de largas escenas te situarán en el Dorgenarca. Deberás teletransportarte hasta la iglesia y utilizar la salida cercana hacia el **desierto** (marcada en el mapa). Con esto darás comienzo al siguiente capítulo.

CAPÍTULO 10

El oasis ilusorio

» Comenzarás el capítulo al otro lado de la enorme puerta que acabas de cruzar. Avanza hacia el Transportador para ver serie de escenas. Cuando recuperes el control, avanza hacia el sur.

» Ignora la primera **bifurcación**. La segunda contiene un ítem y va a parar al mismo sitio que el camino principal. Tras la bifurcación, verás una escena en la que un **anciano** te pide agua. Contéstale que "sí".

JEFE: MADRE

» Deberás equipar a Jaster con el arma "Disparo monográfico". Dispara una vez el arma sobre el pecho del enemigo para crear las plataformas que te permitirán llegar hasta su altura. Golpea con tu espada el pecho del enemigo una sola vez y vuelve a tierra tan rápido como puedas para no caer a la lava. Tras el golpe, Madre bajará la cabeza hasta el suelo y será vulnerable. Utiliza las técnicas "Espada relámpago" de Jaster o "Espadas gemelas de "Zegram" (o similares) para aumentar el poder de tus golpes.

» Esta zona del desierto está encantada, y no te dejará pasar hasta que no ayudes a las personas atrapadas aquí. Para **ayudar** a la niña, contesta que "sí" a la pregunta del veneno. Para ayudar al tipo que está en el suelo, contesta "sí" a la pregunta de la bolsa de monedas. Y por último, para ayudar a la mujer, contesta "sí", "no" y "sí".

» Ahora, viajando hacia el sur encontrarás el acceso hacia la siguiente zona. Si no completas esta pequeña tarea e intentas **cruzar** el desierto, aparecerás en el mismo sitio una y otra vez.

Johannasburgo

» Entra en el misterioso pueblo fantasma y ve al punto marcado en tu



JEFE: BESTIA ALBIOTH

» Presta atención sobre todo a su ataque aéreo, ya que causará el estado confusión a todos los miembros del equipo. Si, además, éstos llevan armas muy poderosas, pueden llegar a matarse unos a otros. Para acabar con tu enemigo deberás golpearlo en la cabeza y, a ser posible, a distancia para evitar sus ataques. Utiliza de nuevo la técnica "Espada espejismo" de Jaster. Te permitirá dañar a tu enemigo a distancia, aunque muy lentamente.


Jaster y Kisala visitan la casa de una misteriosa mujer en la aldea de Johannasburgo. La mujer posee la misma marca que Jaster.


El rey del planeta Edén está confinado a pasar el resto de sus días bajo el mando de Madre.

mapa con una estrella para poder lanzar una secuencia.

» Cuando recuperes el control, deberás salir del pueblo por la zona sur. Un pequeño camino te llevará hasta una casa. Al entrar en la casa, verás una escena y deberás **luchar** contra un jefe.

» Jefe: Johanna (mirar cuadro).

» Tras la secuencia aparecerás de nuevo en el **desierto**. Ahora salva la partida y teletranspórtate a la entrada del laberinto.

» Busca la marca en tu mapa y sitúate sobre el punto de acción que allí encontrarás. Deberás usar el ítem "Plancha eterna" para activar el mecanismo y abrir el camino a **Edén**.

» Tras otra breve escena, estarás a bordo del Dorgenarca. Baja a la sala de control y pon rumbo a Edén para concluir este capítulo.

CAPÍTULO 11

Planeta legendario

» El capítulo comienza con una serie de escenas bastante largas. Cuando recuperes el control de **Jaster**, estarás en frente a la reina de Edén. Salva la partida en el Transportador y sal de la sala.

» Al otro lado, un ascensor te llevará al nivel inferior, donde encontrarás una tienda y otro Transportador. Utiliza la salida sur para abandonar el castillo y avanza por el largo jardín hasta que se lance otra secuencia.

JEFE: ILZARBELLA

» Este enemigo permanecerá la mayoría del tiempo a distancia. Si no tienes armas o ataques de larga distancia, deberás esperar a que el enemigo se mueva hasta el centro del escenario y esté al alcance de tus espadas. En cualquier caso, aprovecha la superioridad de los poderes de Jaster y utiliza continuamente la técnica "Espada espejismo". Podrás atacar a distancia sín problema, y causarás el doble de daño cuando puedas atacar cuerpo a cuerpo.

Bosque Ti'atha

» Tras tu conversación con **Yuvan**, estarás en la entrada del bosque. Avanza hacia el sur y cruza la cueva que te llevará hasta el bosque. Una vez allí, en la primera zona abierta, avanza hacia el Este hasta el siguiente claro. A continuación avanza hacia el sur, cruza el río y vuelve a girar hacia el este. Encontrarás un Transportador.

» Dejándo atrás el Transportador y viajando hacia el norte, encontrarás una tienda. Desde la tienda **avanza** en dirección este y luego en dirección sur para encontrar otro Transportador. Salva la partida y continúa hasta el límite sur. Desde aquí ve hacia el este de nuevo para encontrar el último Transportador antes del jefe.

» Jefe: Albioth (mirar cuadro).

CAPÍTULO 12

Las cosas buenas

» Antes de continuar, quizás quieras visitar la tienda del bosque de Ti'atha para aprovisionarte para tanto combate. Cuando estés listo, vuelve a la zona donde peleaste con **Aibioth** y avanza hacia el sur.

» Recorre el único camino posible hasta que veas una pequeña bifurcación hacia el este en tu mapa. Es un pequeño atajo.

» Continúa avanzando hacia el este, de nuevo, por el único camino posible.

» En la "plaza" encontrarás un Transportador y ocho caminos a elegir. Deberás recorrer siete de los ocho caminos para encontrar los siete **Drigellum** que te faltan. El camino que está más al este oculta la mazmorra de **Madre**, por lo que deberás dejarlo para el final.

» Cuando tengas los ocho Drigellums, ve hacia el Este y entra en el escondrijo de Madre.

» Tras recorrer otro largo túnel con un único camino, encontrarás un Transportador. Ve hacia el norte para encontrarte con **Yuvan**. Habla con él para continuar.

CAPÍTULO 13

A la eternidad

» El capítulo comienza justo cuando recibes la espada **Zeo Sychros**. Equípasela a Jaster y prosigue tu camino. Comprueba tu mapa y avanza en dirección a la lava. Deberás saltar las grietas de lava del suelo para no quemarte.

» Al poco de entrar en la guarida de Madre, te encontrarás una bifurcación. Toma el camino sur.

» Desde la bifurcación hasta el primer Transportador no hay pérdida. Cuando lo encuentres, salva la partida y continúa avanzando hasta una nueva bifurcación en la que tendrás que avanzar hacia el este.

» Continúa hasta llegar a otra bifurcación más y un Transportador. **Salva** y avanza hacia el norte. Tras un largo recorrido por el único camino posible, deberás encontrar el último Transportador de este área.

» En el último tramo, solo encontrarás una **bifurcación** antes del último Transportador, y deberás tomarla hacia el oeste.

» Tras salvar la partida por última vez, todo lo que te espera a partir de aquí son los combates finales.


"Supernova" es una técnica triple que causará daño masivo a tus enemigos.


Kisala puede aumentar el daño de su arma usando la técnica "Daga helada".


Esta es la única espada capaz de acabar con el dominio de Madre. Y sólo Jaster podrá empuñarla.


Ahora es Jaster el que no está para bromas. Esta transformación aumentará notablemente todas las cualidades de Jaster.

» Jefes: Madre e Ilzarbella (mirar cuadro).

Deego VS Mano de Valkog

» La mano solo será vulnerable cuando tenga la palma abierta. Su punto débil es el ojo. Para **dañarlo**, deberás saltar y atacar con tu arma principal. Si la mano se pone roja, muévete hacia un lateral para esquivar el rayo y seguir atacando. Si la mano se echa ligeramente hacia atrás, huye tan rápido como puedas, para evitar ser **aplastado**.

» Si la palma se cierra, aléjate todo lo que puedas para evitar sus peligrosos ataques y utiliza tu arma secundaria para disparar al anillo. Un golpe **certero** en el anillo servirá para volver a abrir la palma.

Simón VS Bomb Walker

» Comienza por eliminar los dos **cañones** que hay a los lados del escenario. No tienen demasiado aguante por lo que será sencillo acabar con ellos.

» Para eliminar al Bomb Walker, lo mejor es localizar la distancia intermedia en la que ni te dispara con sus cañones ni te muerde con sus fauces. Desde esta distancia de seguridad deberías poder **atacar** con tus dos armas al mismo tiempo.

Steve VS Bomb Walker

» La estrategia para este combate es la misma que en el combate de Simón.

Lilika VS Bomb Walker

» Utiliza la técnica de **mantener** al Bomb Walker a media distancia para evitar sus ataques y concentra tu fuego en el Núcleo de la pared.

Consejo: Durante la serie de los ocho combates finales, presta mucha atención a tu salud. Si te matan, tendrás que volver a empezar desde el combate contra Madre.

» No te molestes en derrotar al Bomb Walker ya que el Núcleo lo revivirá.

Jupis VS Mano de Valkog

» De nuevo, usa la misma estrategia que en el combate de **Deego**.

Zegram VS Izel

» Ataca con tu arma secundaria al **corazón** de Izel. Esto no le hará mucha gracia y comenzará a dar puñetazos al suelo dejando el brazo pegado al suelo. En ese momento sube por el brazo y golpea la cabeza tan rápido como puedas.

Kisala VS Norma

» Lo único que tendrás que hacer será acercarte a la cabeza de **Norma**, saltar y atacar, caer al suelo y bloquear, y vuelta a empezar.

» No te preocupes por los ataques de Norma. Estando justo debajo de su cabeza, si bloqueas el ataque, sólo te quitará unos 10 puntos de salud.

Jaster VS Valkog

» Acércate todo lo que puedas a **Valkog** y golpéale con tu enorme espada. Cuando se cubra la cara con la espada, golpéale las manos para obligarle a retirarlas.

» Justo cuando aparte sus manos, te golpeará. Trata de bloquearle.

» Durante el combate no podrás usar las habilidades de **Jaster**, pero si podrás usar objetos, por lo que si tienes suficientes Emblemas Estrella podrás hacer buen uso de todos ellos. De igual forma, no te cortes con los ítems curativos. Tras **vencer** a Valkog, suelta el mando, ponte cómodo y disfruta de la escena final. ¡Felicidades!







PlayStation®
Revista Oficial - España

